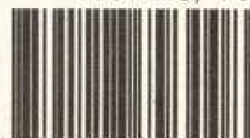
100% PC 100% PC 100% PC 100% PC 100% PC 100% PC

COV

COMPUTER VILÁG

Nr.60.
VII.évfolyam • 1995/9.
ISSN 1218-7933





Ára: 248,- Ft

9 771218 793008

COMPUTER VILÁG • Nr.60 • VII. évfolyam • 1995/9. szám • Számítástechnikai magazin

Microsoft Flight Simulator 5.0a - 5.1

THE DAEDALUS ENCOUNTER

DEMOLITION

THE PERFECT GENERAL 2

THE LAST DYNASTY



DOGS

A lap részt vesz a Microsoft fiatal felhasználókat támogató programjában

Tartalom

Épp ez jutott eszünkbe...

A nyárnak sajnos vége, és az arra alkalmasaknak megkezdődött a tanítás is. Ettől azért nem kell elkeseredni, mert az ősz azért hoz némi örömet is a felemelt fűtésdíjon kívül is. Először is: ismét lesz ECTS, aminek az újdonságaival esetleg elszórakoztathatunk benneteket, továbbá lesz Compfair is. Az utóbbi ugyan inkább a komoly, nyakkendős urak rendes évi gyülekezetének számít, de mivel mi is kitotyogunk oda, nem kizárt, hogy esetleg idén botrányba fullad. Mindenkit szeretettel várunk a valahányas standnál, aminek a számát egy fél órája még tudtam, de most éppen elfelejtettem (sebaj, lesz valahol egy reklám, abban azt hiszem benne van). Reményeink szerint ott már árulhatjuk az új CoV-ot, talán elkészül valamelyik könyvünk is, továbbá viszünk magunkkal egy kisebb kalap játékot is, amely ott remélhetőleg potom pénzért gazdára lel
Addig meg remélem csak kihúzzátok valahogy! Esetleg elelmélkedhettek a tandíjfizetés személyre szóló örömein vagy azon, hogy márcsak ezért is érdemes főiskolára vagy egyetemre mennetek. Na pá!

Itt van! Commodore Világ Különszám'95 Nyár

40 oldal, csak C64 és Amiga tulajdonosoknak, benne a régi CoV felépítéséhez hasonlóan játékleírások, elsősegély, TökösMákos, C64 és Amiga programozástechnika, és soksok Getto grafika. A Különszám nem kerül postai terjesztésbe, vagyis csak előfizetéssel hozzáférhető. Ára: 225,- Ft (amely az ÁFA-t és a postaköltséget is tartalmazza). A kiadvány előfizetése nagyon egyszerű. Végy egy rózsaszín csekket, töltsd ki 225,- Ft-ról, majd a hátoldalon írd be az azonosítószámodat (ha van), a számlaszámot: MNB 218-98426/41853-7, és azt, hogy a pénzt mire adtad fel: 'CoV Különszám 1995/nyár'.

CoV

Computer Világ 1995/9.
VII.évfolyam (Nr.60.)
Megjelenik: havonta
Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Abyss demo (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály (Getto)
Munkatársak: Basq, Bryan, ChX, DoT, Füles, G-Spot, Kilgore Trout, Pörkölt Desiato, Ggab

Szerkesztőség: 1114 Budapest XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV) Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz átutalási postautalványt, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adtátok fel!). Természetesen amíg elfogadják, célszerűbb a régebbi sárga csekkeket felhasználni!

Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint: ACOMP Kft., (címek ld.a borítón), SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68., Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9., ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u.25. 8000, MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2., CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25., KORALL Kft., Tatabánya, Köztársaság u.44/A., QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15., BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2., TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5., COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u.6, RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41., RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház...

A lap előfizethető a kiadó címén keresztül. Előfizetési díj: 1 évre 2376, fél évre: 1248, negyedévre: 654,- Ft. A kiadótól a CoV régebbi számai is megrendelhetők.

A COM-WARE Kft. hardware eszközeinek hivatalos szállítója: a **MIXIM Kft.**
A COM-WARE Kft. software-einek hivatalos szállítója: a **Software Station.**

Tördelés, színbontás: **Com-Ware Kft.**
Levilágítás: **Timp Kft.**
HU-ISSN 1218-7933
Zrínyi Nyomda Rt., Budapest
(95 2561/09-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató


Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

PC NEWS

Szokás szerint nem pazarlom a helyet bevezetőre, sok újdonság van, kell a hely!

Az alább következő programok várhatóan a téli szünetben/szünetig jelennek meg.

Akció

A Bullfrog M.I.S.T. (CoV 57 News) játékának végleges neve THE INDESTRUCTIBLES lesz.



A DOOM-stílusú játékokban a nagy hír, hogy QUAKE-képek érkeztek. Kisebb hírek is vannak persze: A Capstone Witchhaven című Heretic utánérzése. A Virgin Zone Raiders játéka pedig végre egy Descent klón lesz. Az Argonaut/Philips Alien Ally-ja pedig az Interplay Cyberiájához hasonlítható igazán.

A Duke Nukem 3D nem csupán egy jobb-rosszabb DOOM klón, mint annyi másik játék, az Apogee most igazán kitesz magáért. A Duke platform verziója '91-ben jelent meg, és a programozója Todd Replogle írja a 3D-t is. Sokan ezt tartották az első igazi PC-s akciójátéknak. A döbbentes ebben az új játékban az, hogy a környezetünk sem csupán akadályok képében jelentkezik. A toaletteket fel lehet robbantani, és ha belegyalogolunk, akkor utána szép tócsákat hagyunk szerteszét. Ha nem robbantjuk szét hanem a megfelelően használjuk, akkor viszont az egészségünk nő egy picit. Metróra ülhetünk — amiről természetesen a graffitik sem hiányoznak. És amiben igazán mást, mint egy szépen kinéző DOOM: az újfajta robbanószerkezetek valósággal stratégiai játékot csinálnak a több személyes vadászatból. Lesz itt távolról felrobbantható bomba, többféle halálsugár, amik szépen kinyírnak mindenkit, aki az útjukba akad...

Ha az Ecstatica nem lett volna elég, akkor jön az Urban Decay, szintén a Psygnosistól. Az Ecstatica engine-jét kicsit felturbózták, SVGA-ra változtatták és most aztán jól kinéz. A szerencsétlen játékos egy sötét jövőbeli New York-ban indul, és leginkább a pisztolyát, néha az eszét is használva, eljut szépen a végéig.



Erre az engine-re épül még néhány játék: Shadow Warrior, egy ninja-s játék. Egy Indiana Jones-szerű Ruins, és vele kb. egyidőben, a jövő év elején, egy horror a Blood.

A Delphine keresztezte a Flashback-t az Alone In The Darkkal és így jön létre a Fade To Black. A grafika az Alone In The Darké, viszont a kamera (hogyan is fejezhető ki ez a nézet?) közvetlenül a játékos mögött van, mintegy a válla fölött nézünk át. A játék kemény akció lesz, sok-sok nehéz fejtörővel és videóklipekkel. A sztori egy börtöncellában indul — az egyetlen könnyű feladat a játékban talán csak az innen való kijutás.

A Virgin és az Orbital Studios igen büszke az új Alien Alliance-ra — hát van is mire. Az X-Wing és a Wing Commander jó hagyományait követő játék ez, egy szép csavarral: először mint wingman (tudjátok, a kísérő gép pilótája) kezdünk, és ahogy egyre jobban megy úgy tudjuk egyre jobban irányítani a csatát. Cél a flottaparancsnokság!



Jön egy csomó játék, ami csodás megoldást kínál a csúcsforgalmra: pattanjunk bele valami erősebb kocsiba és törjünk össze mindenkit, aki szembe (esetleg orrba) jön. Esetleg fel is fegyverezhetjük magunkat a jobb hatás kedvéért. Például a Psygnosistól jön a Descruction Derby, ami erre a témára épül. Sőt, többen is lehet játszani! Szintén tőlük várható a WipeOut, amiben ezt a jövőben játszhatjuk el. A játékok grafikájának a méltatását majd mindenki magának... A legnagyobbat azonban a Assault Rigs-ben durranthatunk, ahol tankokkal rohangálunk egy útvesztőben és irtjuk egymást. A grafika csak fillezett polygon. A Sony a Twisted Metallal száll be a ringbe. A Take 2 a Maximum Roadkillt nevezi a versenybe, a Virgin pedig a Screamerrel kísérel meg előretörni. Végül, de nem utolsósorban a francia Cryo cég fejlesztésében (a Philips adja ki) élvezhetjük a Dead Endt. A 3D renderelt grafika már-már szokásosnak mondható. A játék elég kemény, talán James Bond vezetési vizsgája lehetett ilyen. Ha még mindig nem elég a géprombolásból, akkor a Warner Interactive játéktermekből jól ismert T-Mek tankcsata játékának PC-s átiratát javaslom. Játszhatunk modemen és hálózaton is. Ugyanezt adja az Activision a Mechwarrior II-höz Net-Mech néven.

Ha már James Bondnál tartunk, a Capcom George Lazenby, egy volt James Bond színész főszereplésével mutatja be a Fox Hunt c. interaktív kémfilmet. A Philips Thunder In Paradise egy televíziós show-ból merít, hogy az arcade játékok stílusát keresztezze az interaktív mozival.

Kicsit békésebb akció következik: Pinball! Ez a neve az Empire Interactive új 3D-s flipperének. A nézőpontja megegyezik a valóságossal, a kamera szépen a labdára zoom-ol és követi az útját. Van egy külön display a bonus pontokra és klipekkre. A Virgin Hyper 3-D Pinball-t ír. 6 táblán játszhatunk 2D vagy 3D módban. Az Epic Megagames sem száll le egy ilyen sikeres lóról, az Electronic Arts segítségével adja ki az Extreme Pinball-t 4 csodás, bár csak 2D-s pályával. A Rock-Maker pályán például ismert zenék ismert klippjeit ígérik. Az Epic-nek van más nagy sikerű játéka is, például a Jazz Jackrabbit, amihez készül a folytatás — Windows 95 alá.

Az Origin Crusader: No Remorse című játéka 3D-s lövöldözős darab, de kívülről nézve. Ehhez jön még 90 percnyi videó.

Adventure

A kalandjátékok új napja lassan felvirrad, de sajnos még mindig rengeteg interaktív kalandjáték jelenik meg, sok videóval és szinte semmi játékkal. Ilyen például az Electronic Arts Psychic Detective-je. A Take 2 Ripper- je a stílusa miatt megérdemel azonban egy kis figyelmet: cyber-gótikus horror. Az Interplay Netrunner-e is cyberpunk, némi Robin Hood és Twin Peaks (!) beütéssel. A valódi világban zajló kalandjátékok is nagy sikernek örvendenek: Az Activision The Great Game kémkedős játékának elkészítésében részt vett egy ex-CIA-s ürge, bizonyos William Colby. A modern kémkedés minden létező eszközét bevethetjük a fotómanipulációktól a műholdas kémkedésig.

A Virgin Toonstruckjában Christopher Lloyd a főszereplő. Egy szerencsétlen képregényrajzolót játszunk, aki beszívódik a saját rajzai közé. Kellemes, vidám játéknak nézünk elébe.

A Blue Byte Software is képregény stílusú játékkal rukkol elő. A főszereplő láttán hevesen csuklani kezdtem - Alf-ból és talán a Sesame Street "cookie monster"-jéből és ki tudja még mindenből állt ez az izé elő.

A Knowledge Adventure Pyramidja nagy sikernek nézhet elébe. A feladat a piramisépítés. Kaland, puzzle, tanulás, kicsit SimCity fajta játék ez. Ha nem pont Egyiptomba vágynánk, akkor a Mindscape Azrael Tear-jával egy szépen renderelt újazték világban kalandozhatunk. A feladunk

a tudományos kincsek összeszedése, még az előtt, hogy a Gonosz Ellenség szerezné meg őket.A Legend Entertainment a Random House-nak is fejleszt: Shanarra. Terry Brooks fantasy regényein alapulva, a Quest For Glory tervezői tervezték ezt is. Döbbenetes SVGA grafika, egyszerű kezelés — mi kellhet még egy vérbeli kalandjátékosnak?



Ha éppen nincs időnk ilyen hosszú játékokra, akkor a Lucasarts Indiana Jones and his desktop adventurest tekintsük meg. Ez egy Windows-s akármicsoda, ami rövid, egy óra alatt játszható Indy kalandokat generál.

Az Accolade Star Control III-jában a fejlesztő Legend Entertainment a jól bevált receptet követi. Mindazok a dolgok, amik eddig is jó játékot jelentettek, it is megmaradtak, például a különböző nézőpontok az űrcsatákhoz, meg persze a különleges grafikával készült idegenek. Nem- lineáris játékmenetet is ígérnek — bár úgy lenne! Szintén folytatás, a Vic Tokai-féle Alien Virus II: The Hidden Agenda.

A Capstone TekWar c. játéka (csak jövő év elejére várható) a közeli jövő Los Angeles-ében játszódik. Mi egy kábítószerkereskedő ellenesügynök szerepét játszuk. Bár első-ember stílusú, amúgy DOOM formán, mégsem csak egy lövöldözős játék lesz. Ügyes stratégiával az ellenséggel való találkozások száma a minimumra csökkenthető — és ez erősen ajánlott, persze csak akkor, ha az életben maradás a célunk.

A Virgin Blade Runnerével 2019-be utazunk, ahol lázadó robotokat vadászgathatunk. A végső cél ezek elpusztítása, és ezzel az általuk elfoglalt űrrepülőgép visszaszerzése.

Az Inscape új játékos a terepen, azonban The Dark Eye játékuk megérdemli a figyelmet. A kaland stílusát minden bizonnyal Poe ihlette. A grafikust például az Aliens (Nyolcadik utas a halál) c. filmből ismerhetjük.

És egy másik horror játék, aminek már a nevétől is megáll az emberben az ütő: Vampire: The Masquerade. A hihetlenül sikeres szerepjáték alkotója, a White Wolf a GT Interactive-val szövetkezik, hogy ez számítógépen is játszhassuk ezt. Szinte természetes, hogy a játékmenet nem lineáris, többféle vége is van a játéknak. A játék hagyományos kalandjáték stílusát szinesítik az egész képernyős videoklipek. Az igazat megvallva, én már vagy három hónapja hallottam, hogy október elején megjelenik, de nem mertem elhinni, hogy a Vampire gépre kerül. Ez a szerepjáték ugyanis nem arról szól, hogy milyen fantasztikus egy örökéletű lénynek lenni, akit szinte semmi sem sebez. Hanem arról, hogy milyen lehet egy átoksújtotta lényként élni, akit az ösztönei gyilkosságra hajtanak; ezt titkolni a halandók elől (ez a Masquerade, a Maskara). Egy Vampire játék ritkán szól dicsőségről — hát elképzelni sem tudom, hogyan lehet ebből számítógépes játékot csinálni. Meglátjuk!

Az I-Motion megmarad az Alone in the Dark stílusú játékoknál, mert ez szemmel láthatóan jól megy nekik. (Mert ugye az eredetit is ők írták) Most a Knight's Chaseben egy időutazót alakítunk. Visszatérünk a középkorba, és megmentjük elrabolt kedvesünket. Ehhez természetesen be kell járnunk egy 3D kastélyt, feladványokat megoldanunk, és pár akadékoskodót jobb útra téríteni.

Az Origin CyberMage: Darklight Awakeningje a System Shock akció-kaland stílusát követi, természetesen fantasztikus grafikával megáldva. A játékmenet minőségét pedig a Wizardry sorozatról ismert David Bradley biztosítja. Amúgy egy gonosz emberkét alakítunk, aki rádöbben ébredő szellemi erejére... Nagyon örülök, hogy végre olyan kalandjátékok is várhatóak, amiben nem a Fényes Abszolút Szuperhőst alakítjuk.

A WarnerActive-től a Panic In The Parkban a legkülönbözőbb Vidám Park-i játékokat kell megnyernünk. Van két iker, akik szépen összevesznek apjuk szórakoztató parkján, természetesen mi a Jót játszuk. Mindenféle szórakoztató versenyeket kell megnyernünk.

Az Inscape Devo Presents: Adventures of the Smart Patrol játéka az Okos Őrjárat nevű zenekar harcáról szól a Gonosz Cég ellen. Egyébként tényleg a Gerald Casale és Mark Mothersbaugh a Devo-tól írta. A Queensryche is készít egy játékot, a Virgin kiadásában: Promised Land. Szóval csatlakozunk a Q... egyik tagjához és mindeféle vad helyekre szakadunk ahol különféle fejtörőket kell megoldanunk.

A western kedvelőit nem igazán kapatták el az elmúlt években, az American Laser Games "játékai" nem éppen bonyolult meseszövésükről híresek. A Cyberfix megkísérel ezen változtatni a Dust: A Tale of the Wild Westben. Szalonok, lovak, hatlövetűek, "finom" hölgyek, durva banditák — van itt minden, mi szem-szájnak ingere.

És végül valami egészen más: A Knowledge Adventure Movie Makerében filmet forgathatunk. Mi döntjük el a kamerák helyzetét, a felvevendő részleteket, a hozzáillő zenét, az egész stílusát. Persze nagy kérdés, hogy mennyire lehet majd elszakadni a CD-re előre felvett egész képernyős filmdaraboktól.

RPG

Először a játékok, amiket szinte már örök idők óta ígérgetnek, de most már BIZTOS (?) megjelennek: The Elder Scrolls: Daggerfall, Stonekeep, Lands Of Lore II. (A Dungeon Master II nagy meglepetésemre tényleg megjelent időre, augusztus elején.)

A DreamForge és a New World együtt készítik a Hajnal Üllőjét, az Anvil Of Dawnt. Egyetlen szereplővel kell végigküzdenünk magunkat a 7th Guest stílusú kültéri helyszíneken és a Stonekeep stílusú belsőkön. Egy egyszerű karaktergenerálási rendszer, egy egyedi varázslási rendszer, és természetesen mechanikai fejtörők teszik teljessé a képet. A varázslási rendszer eredetisége számomra kétséges: a karakternek rúnákat kell a levegőbe "írnia". (A játékot korábban D3 néven várhattuk)

A Sir Techtől a Realms of Arkania sorozat legújabb tagját, a Shadows Over Rivat várhatjuk. Az engine nagyon hasonlatos az előző részhez, de persze vannak fejlesztések: a csatán kívüli játékot erősen tovább fejlesztett 3D-s első-ember nézetben láthatjuk. Egy másik Sir-Tech bomba a Druid: Daemons of the Mind lesz. Ez a játék minden, ami az Ultima 8 akart lenni. Csodás SVGA grafika, elegáns varázslási rendszer, majdnem észrevétlen kezelés, kiváló meseszövés teszi a játékot a karácsonyi kívánságlistára.

FIGHTING FALCON: BACK TO BAGHDAD



WINGS: KOREA TO VIETNAM





Szimulációk

A Domark egy Apache szimulátort készít, aminek még a nevét se árulták el. Nem elég hogy a 2-18 napig tartó küldetésekben Kolumbiától Bosznián át Oroszországig az egész Földet be kell repkedni, még a pilóták csapatát is nekünk kell menedzselni.

A Thrustmaster új cége, a Military Simulations Inc. fejleszti a Fighting Falcon: Back to Baghdadot és beépítenek egy nemrégiben nem-titkossá nyilvánított radart, az F-16C APG-68-át. Ez nem lenne oly' nagy durranás, de az igen, hogy ez megjelenhet a géphez kötött második (Hercules) monitoron is! Természetesen enélkül is fantasztikusan jó lesz.Eközben az Interactive Magic is hasonló témáról készít szimulációt Apache néven. A Tornadoról ismert Digital Integration készíti ezt nekik.

A jövő év elején ez a két cég az F-16 Fighting Falconnal lepi meg a piacot. Az F16C-ről készülő igen valósághű szimulátor átkapcsolható lesz arcade üzemmódba a kezdőbb játékosok kedvéért.

A Domark akkora sikert aratott Macintoshon a Flying Nightmares-szal, hogy PC-re is (meg Mac-ra is) lesz Flying Nightmares 2. A kubaiak meg észak-koreaiak ellen harcolhatunk Harrierrel, SuperCobraval meg LAV- 25-tel. Az új 3D-t is támogató videókártyákon akár 1024x768-ban is élvezhetjük.

Az Alliance Interactiv és az Interactive Magic az II. Világháború csendes-óceáni tenger alatti hadszíntereire vezet el a War Patrolban. Sajnos csak Windows alatt fut, de ott SVGA grafikát, 40 küldetést és különlegességként lehetünk amerikaik is vagy japánok is.

A Tsunami Silent Steelje egy interaktív mozi, ami egy U.S. Navy Ohio osztályú tengeralattjárójának parancsnoki hídjára visz minket. A hajó sok- sok nukleáris fegyverrel van felszerelve...

Még egy szárnyas folytatás, mégpedig a Wings: Korea to Vietnam. 3D renderelt grafika, animáció, videó — van ebben minden ami szép és jó. A CD-n találunk még 1000 fotót, részletes adatokat több, mint 200 fegyverről és a légierő szerepét elemző értekezéseket.

Az Ocean a TFX 2000-rel vonul harcba. Békefentartóként harcolunk a NATO színeiben a ruszkik ellen. A brit légerő gépeiről van a legtöbb adat — amelyekhez nem is túl régen még nem is lehetett hozzáférni.

A Blue Byte The Deep tengeralattjáró szimulátorában sok-sok küldetésen át fraktálgenerált tájakon különböző 3D objektumokkal kell küzdeni.

A Microprose Virtual Kartsa egy nagyon szép, SVGA gokart szimulátor lesz. Hálózaton át több ember is játszhat.

Sport

Az Interplay új VR Sports sorozata igen kellemesnek ígérkezik. Az első ilyen a baseball lesz. A 3D képek képek videófilmek darabjaiból vannak összeállítva és ezt tetszőleges szögből tekinthetjük meg.

Az Electronic Arts sportrészlege is szállítja a '96-os darabokat a NBA Jam és NHL Hockey játékokból. Ez utóbbi sokféle nézőpontjával fog újdonságot hozni, ezek aztán nagyban gyorsítják is a játékot.



Az Accolade Unnecesarry Roughnes '96-ja legfeljebb a névről lehet ismerős. Sokkal jobb grafika, játékmenet, és egy csomó extra, mint például a karrier lehetősége egyértelműen jobb játékká teszik, mint a sorozat eddigi darabjai.

Stratégia

A Microprose-tól a Vikings: Pirates Of the North a Pirates! méltó utóda. A felfedezendő északi világ csodás 3D-ben jelenik meg, különben nem sok újdonság van — minek is?

A Mindscape a sokak által jól ismert és kedvelt Warhammer Fantasy Battlest ülteti számítógépre. (A Blood Bowl már megjelent) A játékban a legjobb az lesz, hogy készíthetünk pályákat és egymás ellen játszhatunk rajta. A cég Chessmaster sorozata már ismerős, most jön a Chessmaster 5000. Természetesen az Interplay sem hagy minket sakk nélkül, jön az U.S.Chess Federation Chess. E-mailben is sakkozhatunk másokkal — de azt én ésszel fel nem fogom, hogy minek ehhez egy számítógépes sakktábla... Lehet hálózaton keresztül is játszani — ennek már valami értelme.

A Capcom is hagyományos játékkal rukkol elő, noha nem ismert, mint a sakk: Tangram. Tudjátok, azok a különböző három- és négyszögletű alakzatok, amikből a leglehetetlenebb módokon állnak össze mindenféle állatok meg egyebek.

A Warlords fanatikusok minden bizonnyal nagy örömmel fogadják majd a World Of Wonders-t. A stílusa egy az egyben ugyanaz lesz, egy nagy érdekessége van: shareware-ként adják ki. Hát nem sok jó shareware stratégiát láttunk eddig... (Ezt a fajta szoftvert ingyen kipróbálhatjuk általában 30 napig, és ha tetszik, akkor vesszük meg)

Vannak itt még jó kis folytatások egy nagy halommal! Például a Blue Byte a Serf City/ Settlerst (az első CoV leírásom!) írja tovább a The Romansban. Az Impressionstól pedig a Caesar II várható, fotó minőségű grafikával, kiegyensúlyozott játékmenettel. A Blizzard a Pax Imperia 2-vel rukkol elő.

A Time-Warner Atmosfearje annyira hagyományos táblás játék próbál lenni, hogy még a kockákat is mutatja ahogy gurulnak. Miután dobtunk, szépen lépünk tovább — az már csak természetes, hogy többen, maximum hatan játszhatunk.

A már említett Bullfrog Newsban volt még egy munkacím, a Creations. Ezt Gene Warsnak fogják hívni.

A Sir-Tech fantasztikus Jagged Alliance-éhez jön a Jagged Alliance Head-To-Head. A szokásos többszemélyesítő kit: modem, hálózat, scenario editor, még több fegyver — és még egy kicsit jobb grafika is belefért.

Az Interactive Magic-nek komoly tervei vannak Trevor Chan Capitalism c. játékával. Mégpedig egy üzleti szimulátor SVGA grafikával, sokféle scenario-ban.

A következő játékoknak is a stratégia a lényege, de kicsit mások. Ezeket csatajátékoknak hívnám inkább, tudjátok, amikor egy táblán tologattok szép (vagy nem annyira szép) kis alakzatokat.

Az Interplay Conquest of the New Worldja a csatajátékoknál szokatlan grafikai kidolgozással hívja fel magára a figyelmet. A csaták úgy néznek ki, mintha nagy gonddal készített modellek harcolnának. Ráadásul van benne véletlen-térkép generáló, tehát nem kell ugyanazt játszanunk újra és újra.

Az amerikai polgárháború kifogyhatatlan muníció az effajta csatajátékoknak: most az Impressions-től érkezik a Blue&Gray. Ez nem véletlenül emlékeztet majd sokakat a Fields Of Glory-ra, mert a készítő csapat azonos.

A New Worldtől az Empire II-t élvezhetjük. Az ilyen játékokban egészen szokatlan technikai fejlődés is benne van. A csaták nem csak egymás mellett álló egységek közöt zajlik, ha egy egység elég fejlett, akkor támadhat távolra is, ha meg már nagyon fejlett, akkor távolra is célzottan támad. 12 féle tájon játszhatunk, természetesen az időjárást sem kihagyva.

Az SSI a Latz Blietzkriegjének a neve azt hiszem elegendő infót nyújt arról, hogy mégis miről fog szólni ez. Igen reális lesz: sok-sok problémánk lesz a közlekedésből és a benzinből, ugyanúgy ahogy a németeknek is volt a Belgium elleni támadáskor. A szintén SSI-féle Steel Panthers igen szép grafikája szerencsére jó játékot rejt.

A végére hagytam az igazi csatajátékcsemegét (bár az Empire II sem kis dolog): Allied General. Ez a Panzer General, csak most a másik oldalról, a szövetségesek oldaláról. Játszhatunk az angol, orosz vagy amerikai hadsereggel a keleti, az Overlord és az észak-afrikai hadműveletekkel. Ha például nyerünk Észak-Afrikában, akkor átvonulhatunk Franciaországba, vagy dicsőségünk teljében visszavonulhatunk. Az engine a már jól ismert és kedvelt a Panzer Generalból, csak néhol már SVGA lesz a drága.

Természetesen ebből az iszonyú mennyiségű játékból (több, mint hatvanat számoltam össze hamarjában) néhány minden bizonnyal csalódást fog okozni, de azért jó esélyünk van néhány igen kellemesre is.



ChX



Nem tudom ki hogy van vele, de én imádom az állatokat. A szúnyogok meg a piócák ugyan nem lelkesítenek különösebben, de az emlősök osztályába tartozó lények — már amennyiben nem emberszabásúak — rendszerint osztatlan lelkesedést váltanak ki belőlem. Mindezek csúcsa természetesen a kutya. Aki még soha nem tartott kutyát, az soha nem fogja megérteni, hogy miről beszélek — akinek meg van az (remélhetőleg) már tudja.

A kutyatulajdonosok legnagyobb problémája szerintem az, hogy kedvencük viselkedését úgy próbálják értelmezni, mintha az ember lenne. Emberi viselkedésformákat próbálnak ráhúzni kutyájuknak olyan magatartásformáira, amelyek ugyan a kutya részéről teljesen logikusak — csak teljes mértékben eltérnek attól, amit a gazdájuk feltételez róluk. A XX. század végének kutyáit főleg kedvtelésből, házi kedvencként tartják gazdáik. Az ő személyes (és általános) tragédiájuk, hogy gazdáik legnagyobb része nem képes felfogni, hogy a blökivel hogyan is kéne bánni, és egyáltalán mire és hogyan kéne megtanítani. Sajnos az újdonsült kutyatulajdonosok legnagyobb része a divatnak hódolva vesz magának kutyát, és közben fogalma nincsen az általa választott fajta jellegzetességeiről, illetve nevelésének bevált módszereiről. Ez persze szabvány emberi vonás: mindenki olyan okosnak érzi magát helyből, mint más nekifutásból. Szerencsés az a kutya, amelynek gazdája veszi a fáradságot, hogy tanulmányozza a kutyákról rendelkezésre álló, rendkívül bőséges szakirodalmat, és nem a saját kis okos elképzelései alapján próbál kontaktust teremteni vele. Igen szomorú, hogy a hazánkban létező kutyás folyóiratok (most nem mondok neveket) sajátosan értelmezett piaci megfontolásokból a Dallason edzett tömegízlés kielégítésére törekednek, nem pedig arra, hogy olyan gazdákat neveljenek, amelyek széppé teszik a kutyáik életét arra a rövid időre, amit ezen a földön töltenek. Aki mégis szeretné a kutyájának a fajtája elvárásainak megfelelő legjobb körülményeket biztosítani, az legalább annyit megtesz, hogy a szakirodalomból megpróbál tájékozódni az adott fajta szokásaival kapcsolatban. Ebbe a szakirodalomba tartozik a Microsoft Home-sorozatának DOGS című (természetesen angol nyelvű) CD-je is, amiről — tekintve, hogy kutyákról van szó — igen nagy megtiszteltetés írnom egy kis ismertetőt.

A címképernyő után a főmenüt kapjuk, meg ami öt nagyobb részből áll, úgymint: különböző kutyafajták (*Breeds*), eredet és a kutyák története (*Origins*), nevelés és bánásmód (*Care*), index, valamint a CD-n levő ismeretanyag négy témakörré szervezett folyamatos ismertetése (*Guides*). Ugyanezek a menüpontok a képernyő alsó részén levő 'kutyaeledel'-menüből is elérhetők. Itt van továbbá egy *Back* opció is, amivel visszaléphetünk egy képernyőt; egy *Options*, néhány működési paraméter beállítására; meg egy *Help*, ha valaki még soha életében nem használt volna multimédia CD-t. Nézzük részletesebben a főbb menüpontokat:

A *Breed*-almenüben a különböző kutyafajtákat öt csoportra osztották fel, úgymint: vadászkutyák (*Hounds*), munkakutyák (*Dogs at Work*), sportkutyák (*Sporting Dogs*), pásztor- és juhászkutyák (*Herders and Guardians*), valamint a gombelemmel működő szőrös kis vackok (*Companions*). Ez a felosztás meglehetősen sajátságos szempontok alapján sikeredett ilyenre, mert például minden munkakutyák királya (a német juhász) a pásztorkutyák között kapott helyet, az igazi vadászkutyák sportkutyákká avanzsáltak, míg vadászkutyaként a kopók és vérebek szerepelnek — de azért szolgáljon a készítők mentségére, hogy a CD-n levő képanyag alapjául szolgáló könyvben követett felosztást követték (magyarul 'Arany Kutyakönyv' címmel jelent meg 1990-ben). Talán jobb lett volna inkább az FCI által használt felosztást használni.

Valamelyik blökit kiválasztva megjelenik nagyméretű fotója, és pár sorban néhány általánosságot olvashatunk a fajta történetéről, amit a *Facts* tovább bővít a fajta eredetével, származási helyével, eredeti alkalmazásával és általános adataival (egyéb nevek, szín, méret, stb).

A *Tips* néhány nevelési és tartási tanácsot tartalmaz a fajtáról, valamint az előnyeiről és hátrányairól, bár azt azért tegyük hozzá, hogy ezek szemlátomást nem egy komoly tenyésztő tollából származnak, sokkal inkább a Disney családi mozidélután valamelyik forgatókönyvírójától.

A kutyafajta fotója mellett levő mancsok választásával a fajtával kapcsolatos érdekességekről, pletykákról és nem utolsósorban a fajta híresebb példányairól kaphatunk infokat. (Például bernáthegyinél — a nyakában hordott rumoshordó kapcsán — természetesen szó esik a mentőkutyákról. Na meg Beethovenről, ha már úgyis Disney-nél tartottunk...). A fajtáknál kis fotók jelzik, ha a kutya valamilyen történeti vagy alkalmazási kapcsolatban áll egyéb, kevésbé ismert fajtával, és ezek választásával ezekről is kaphatunk néhány infot.

A *Breed*-menünek van még egy érdekes pontja, nevezetesen a *Canine Consultant*. Ez tulajdonképpen egy kutyaválasztási tanácsadó, amely egy teszten keresztül életkörülményeink és a kutyával szemben támasztott általános igényeink után tudakozódik, majd ezek alapján javasol tartásra néhány fajtát.

A *Care*-almenü a kutya tartásának általános kérdéseivel foglalkozik. Ezt négy részre osztották:

— a *Choosing a Dog* a kutyaválasztás kérdéseivel foglalkozik testméret, szőrtípus, és ilyesmik fényében;

— a *Behaviour* a kutyafajták jellegzetes viselkedésformáival (szép idegen szóval: etológiájával) ismerteti meg a felhasználót, úgymint játék, 'testbeszéd', dominancia, stb.

— a *Health&Fitness* almenü a kutyák egészségével foglalkozik. Ebbe beletartozik a szőrzet ápolása, az általános orvosi teendők, némi anatómia, a kölykök gondozása, stb.

— az utolsó menüben a kutya nevelésével (*Training*) ismerkedhetünk. Találunk néhány hasznos tanácsot az alapfokú engedelmességtől kezdve egészen a magasabb szintű kiképzésig. Attól mondjuk nem tartok, hogy ettől bárki azonnal mesterkiképzővé válik, mindenesetre egy kezdő kutyásnak mindenképpen érdemes lesz áttanulmányoznia.

Az *Origins*-almenü egy kicsit zűrösre sikeredett, legalábbis nem nagyon értem, hogy a benne foglaltak mitől minősülnének egy logikai egységnek. A nevéből ítélve a kutyák eredetéről vagy származásáról kellene szólnia — ehhez képest csalóka főcímek alatt ide hordtak össze mindent, ami a többi menübe éppen nem illett. A *Through the Ages* tulajdonképpen pár kutyás történet mellett a speciális feladatokra tenyésztett fajtákat mutatja be; a *Forest to Fireside* a farkastól öröklött csoportos viselkedéssel, némi anatómiával és a különböző fajták kitenyésztésének eredeti elképzeléseivel ismertet meg bennünket; az *Around the World* pedig az öt kontinens jellegzetes fajtáin keresztül próbálja szemléltetni a különféle feladatokra kitenyésztett kutyákat.

A *Guides*-menüben négy különálló témakörré (kutyák munkában, kutyafajták és biológiai sajátosságaik, kutyaválasztás és nevelés és a kutyák történelme) szervezték a CD-n levő ismeretanyagot. Ez lassan már megszokottá válik az ismeretterjesztő CD-k esetében, miként az *Index* is, mert kicsit kényelmesebb egy adott témát alfabetikus lista segítségével megkeresni, mint almenük mélyén bolyongani naphosszat.

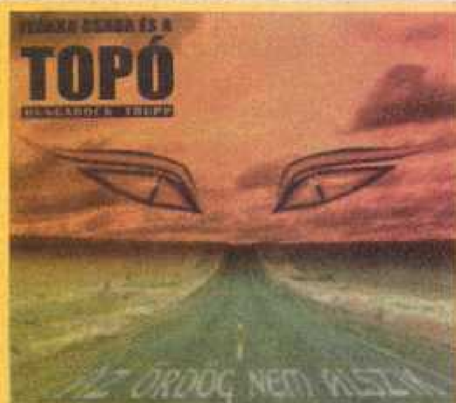
Mint multimédia CD, kivitelezését tekintve a DOGS nagyszerű: egyszerű, némi poénokkal tűzdelt kezelés, kiváló képanyag, és egy rakás film — így kell kinéznie '95-ben egy multimédia CD-nek. Azt azért tegyük hozzá, hogy azért az a törekvés elégé rányomta a bélyegét az egész műre, hogy egyszerre célozták meg vele a 9 és a 90 éves korosztályt. Ez a tartalmon meg is látszik: pont egy olyan könyv szolgál az egésznek alapul, amelyben ugyan gyönyörű, művészi kutyafotók vannak, de a szokásos általánosságokon kívül nem túl sokat mond a kutyafajtákról, ráadásul csak a divatosabbakkal vagy ismertebbekkel foglalkozik. Különösen a fajtaleírásoknál, de egyéb helyeken is, néha elképesztően banális a szöveg, az egészet belengi az a bizonyos fentebb már említett Disney-effektus. De ha ettől eltekintek, akkor jó a CD.







Made in Hungary



Topó Hungarock Trupp:

Az ördög nem alszik

Nem véletlenül választottuk ezt a CD-t a magyar turné elejére: aki megveszi ezt az Automex kft. gondozásában megjelent multimédia CD-t, az a maga nemében páratlan (vagy legalábbis Magyarországon páratlan) kísérlet szemtanúja lehet. A producer ugyanis megpróbálta összeboronálni a számítógép és zenei CD-ket.

A CD eredetileg egy szimpla zenei CD-nek készült, amely a Topó Hungarock Trupp új és régebbi számait gyűjtötte csokorba. Ha valakinek nem mondana túl sokat a banda neve, azon nem tudok csodálkozni, hiszen a tömegkommunikációban nem igazán publikált zenekarról van szó. Félreértések elkerülése végett: nem egy oi- és nem is egy punkbandáról van szó. A Topó valami egészen sajátságos ungarische rockzenét játszik, amely ugyan alapvetően hardrock gyökerekből táplálkozik , de a hangszerelésbe a skótdudától kezdve a fuvoláig minden belefér. Az ismeretlenség oka pedig valószínűleg az lehet, hogy a banda hobbizenekarként működött a nyolcvanas évek közepén, hiszen tagjainak mindegyiknek megvolt a saját kis polgári foglalkozása (a zenekarvezető-énekes, Ivánka Csaba például színművész), és ha jól tudom csak tavaly szervezték újjá az együttest. E sorok írójának igen kellemes élményei fűződnek a bandához, mert úgy '84-85 tájékán a páros hetek hétfőjén állandó látogatója volt a Belvárosi Ifjúsági Háznak, ahol a TNT (Topó Neurock Társulat) tartott koncerttel egybekötött 'munkavacsorákat', ugyanis a húsz forintra taksált belépő árában benne foglaltatott néhány zsemle és mackósajt is, amelynek fedezetét a koncerteken a 'Vödrözés' c. számnál gyűjtötték be. Ennyi húszfillérest azóta sem láttam egy rakáson... A bandában különösen az tetszett, hogy egyetlen stílusba sem akartak beilleszkedni: játszottak mindent a heavy metaltól kezdve a 'nyúvévig' ('Feküdj alám, feküdj alám, feküdj alám...'), és anyám kedvenc Rolling Stonesa jól megfért a rockra átírt népdalokkal is. Persze a Topó zenéjének a legfőbb meghatározója a szöveg volt, ami ugyan néha kissé paródiajelleget kölcsönzött a produkciónak, de néha Joseph Heller útján haladva úgy nevettette meg a publikumot, hogy közben sírni is kedve támadt.

Szóval kellemes volt viszontlátni ezeket az ősrégi számokat (Neurock, Kocsma, és mindenekelőtt: a Rózsadombi asszonykórus) pár új kompozíció között, bár mondjuk tegyük hozzá, hogy az agyonhangszerelt számok nem igazán azt a Topót idézték, amit én megszoktam (hiába, öregszenek az emberek).

A meglepetés akkor ért, amikor a CD-t egy PC CD-ROM-ba pakoltam bele. A zene mellett ugyanis megtalálható a CD-n egy pár AVI-formátumú video is (a Neurock stúdió- és koncertváltozata, valamint a Gazdag csúnya lány). Emellett van egy mókás, folytatásos történet az együttes tagjainak pályafutásáról ('Macskám nincs, viszont van barátnőm').

Szintén számítógépes adaptációk a CD számaihoz írt 'videoklipek': nem tudom, hogy ki követhette el ezeket, de valami katasztrofálisak voltak. Igay ugzan, hogy minden számhoz különböző video tartozott, de bármelyikre rápillantva kivert a víz. A 'videoklipek' ugyanis - a szöveg rángatásán kívül - különféle demoeffektekből épültek fel, de ezek az effektek a 64-es demok '84-es színvonalán mozogtak. Egy multimédia PC-n azért egy kicsit többet várna annál az ember, hogy egy 64-es emulátor működjön előtte.

Szóval a rockzene és a számítástechnikai alkalmazások keresztezése ennél a CD-nél még nem volt egészen tökéletes, de mindenképpen bíztató, hogy volt olyan vállalkozó, aki pénzt fektetett egy ilyen kísérletbe. A folytatás remélhetőleg jobban sikerül.



Barangolás az állatvilágban

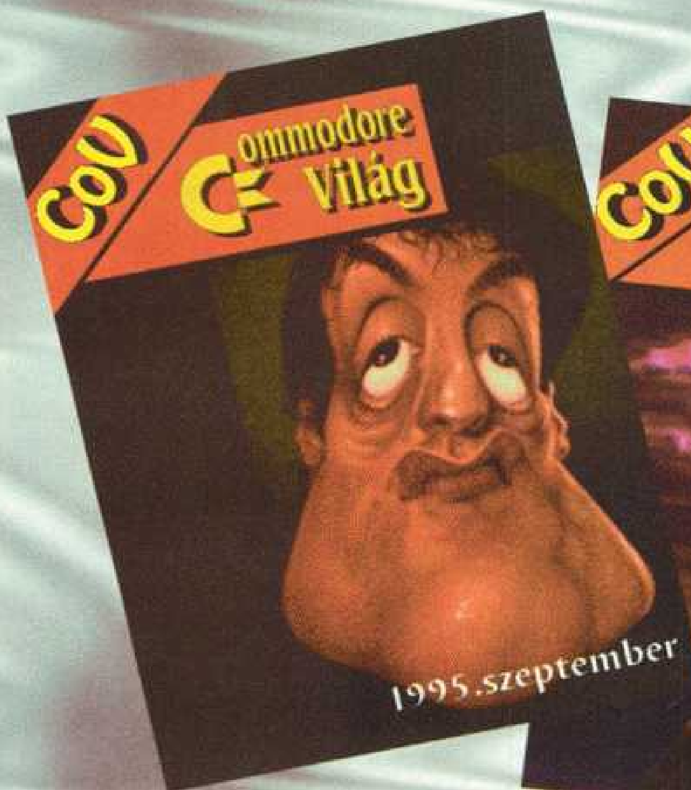
Szintén Automex-produkció, amely most egy kicsit populárisabb vizekre evez: a vadállatok világát mutatja be a felhasználónak. A szerencsés témaválasztás elég igényes kivitelezéssel is találkozik (már legalábbis magyar vonatkozásban), hiszen több, mint 300 kép mutatja be az embertől egyelőre még háborítatlan vadon világát. Az elsődleges cél azért valószínűleg a szórakoztatás maradt, mert kissé eklektikusan válogatták össze a bemutatásra kerülő fajtákat, az ízeltlábúaktól és hüllőktől kezdve egészen a ragadozó emlősökig. Általában azon állatfajták maradtak fenn a szitán, amelyek már egyébként is valamelyes hírnevet élveznek. Mindamellett kellemes kikapcsolódás a használata, bár mélyebb szintű ismeretek megszerzése a könyvtárra fog maradni.

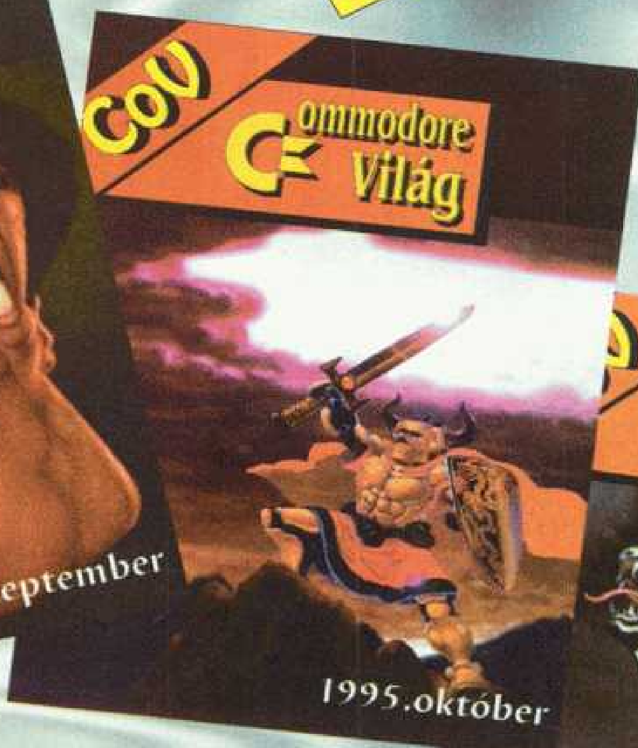
Korongvilág

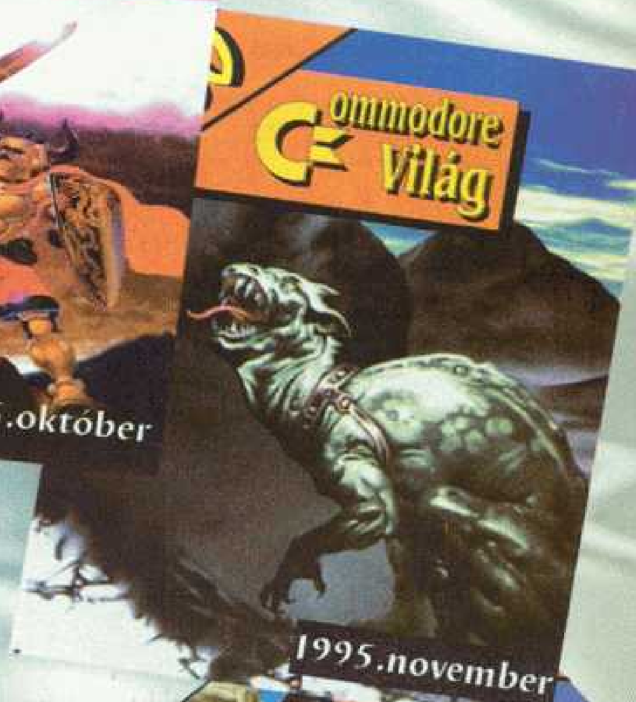
A végére maradt az igazi csemege, pedig erről akartam a legtöbbet írni. A CD-Archive gondozásában megjelent Korongvilág ugyanis igazán kellemes meglepetést okozott. Amenynyiben a készítői az ABCD multimédia magazinnak (amiről helyhiány miatt nem írhatok) akartak konkurrenciát teremteni, akkor ez teljes mértékben sikerült nekik. A tartalmi felépítést (játékleírások, hardwareek, kultúra) nagyszerűnek találom, de azért azt tegyük hozzá, hogy a könyvek és a zene vonatkozásában egy kissé sajátos ízlés került előtérbe. Ami a legjobban meglepett, az a roppant ízlésesen megvalósított kezelés volt. Ebben a tekintetben semmivel sem marad el a világszínvonaltól. Nagyon remélem, hogy a továbbiakban is ilyen igényes kivitelezésben jelenik meg, és nem bizonyul kérészéletű vállalkozásnak.



VIGYÁZAT! JÖNNEK A Commodore Világ FÜZETEK!









Zzuperr régiség, zzuperr újdonság!
A régi CoV emlékét felidézve jönnek a Commodore Világ füzetek!
B/5 formátumban, 32 + 4 oldalon, csak C64 és Amiga tulajdonosoknak.

Játékleírásokkal, ismertetőkkel, elsősegéllyel, felhasználói programleírásokkal, programozástechnikával és persze TökösMákossal.

Az ősszel megjelenő kiadványok ára:
199,- Ft
Előfizetéssel viszont csak:
169,- Ft!

Így ha a 4 kiadványt együtt fizeted elő, 796,-Ft helyett csak 676,-Ft-ot kell fizetned!

Ulti-ma, tegnap, holnap... mindörökké. (Végtelenedik folytatás.)

Véget ért a nyári aszalódás, ássuk hát elő a jó öreg Ultimát a sarokból, mielőtt beszőnék a pókok. Legutóbb a tenger közepén függesztettük fel a kalandot (igen-igen, ott a döglött angolnák mellett), itt az ideje, hogy felszedjük a horgonyt. Csónakázzunk vissza Vesperbe, a sivatag szélén kábultan lihegő városba.

Szokás szerint tecsegjünk egy sort mindenkivel. A legjobb, ha délután megvárjuk, amíg bevonulnak a lakók a kocsmába egy kis közös lihegésre, így szinte mindenkivel beszélhetünk egy helyen. Yongi mester, a kocsmáros Dupre régi ismerőse. Mint a helyi pletykafészek szíve-lelke, Yongi mindenről tud. A legérdekesebb hír szerint egy gargoyle állítólag megtámadta Blorn-t, a városi léhűtőt. A helyiek eszelős idegengyűlöletének jó tápot ad az eset. A kocsmában szokott vacsorázni a helyi elöljáró, Cador is. Cador egyben a helyi bánya vezetője. Természetesen ő is a Fellowship híve. A bányában aranyat és ólmot bányásznak: majd körülnézünk az aknákban. Mara, az izmos bányászlány is a kocsmában piheni ki a napi munkát, akárcsak Zaksam, az edző.

Természetesen itt van Blorn is. Fura, bizalmatlan, ronda kis fickó. Gyorsan megvádolja Lap-Lem-et, a bányában dolgozó gargoylet a támadással, és megkér, hogy töröljük meg a rajta esett sérelmet. Az egész ügyet büdössé teszi az, hogy végül arra kér, Lap-Lem előtt ne említsük meg a nevét. Na pe'sze... Vonuljunk át a város nyugati részébe, ahol a maradék gargoyle lakosok élnek.

A gargoyle kocsma előtt ismét megjelenik a Guardian víziója, és boldogan kuncogva arra biztat, hogy menjünk be. A kocsmában két fickó piál. Ne szóljunk hozzájuk, ne zavarjuk őket: az emberek gyűlölködését kompenzálandó ők az embereket utálják. A kocsmárost helyettesítő Ansikart szerencsére mentes a gyűlölködéstől, szívesen beszél Vesper lakóiról.

A kocsmától nem messze van Lap-Lem bungalója. Nagyfogú gargoyle barátunk a támadásról új információkat ad: Blorn ellopta az amulettjét, ezt próbálta visszaszerezni. Rohanjunk vissza a kis ronda tolvajhoz, és szedjük el tőle az ékszert. Nem kell megtámadni, elég elkérni tőle, bosszúsan visszaadja. Lap-Lem-et boldoggá teszi kincse visszatérése.

A Fellowship két utazó követéről az utolsó infót Batlintól kaptuk, állítólag ide jöttek. Ennek ellenére Cador, a helyi rezidens semmit sem mond Elizkéről és Ábrahámról.

Margareta, a jósnő tanácsát követve induljunk el az Empath Abbey irányába. Jó messze van, készüljünk fel hosszú útra. A nagy mocsárban lefektetett deszkák vezetnek egy romos házhoz valamint az ottani kisebb kincshez. A nagy erdő mindenféle veszélyt rejt. Egy csomó elvadult mágus ront nekünk, kalózok, útonállók, és egyéb meggondolatlan adószedők (tb, apeh, vám, stb.) igyekeznek kifosztani a csapatot. Ha esetleg valamelyik szerencsétlen áldozatnál mézet találunk, azt feltétlenül vigyük magunkkal. Az erdő közepén egy kis erőd áll, benne egy új kristálygömbbel, amelyet a Guardian óv. Ide nemsokára visszajövünk.

Innen nyugatra, a tenger partján egy kis erdei település húzódik meg. Iolo háza is itt áll. Bent óriási rendetlenség fogad: Iolo neje, Gwenno csak egy kis cetlit hagyott hátra. A hölgy talált egy tengerészt, aki ismeri az utat a titokzatos Serpent Isle-ra, és már útra is kelt. (A fejleményeket az utóbbi pár Cov-ban találjátok.) Nem messze találjuk Iolo istállóját. Itt lakik Smith, a Ló. Nem is tudom, mit mondjak... Pusztán a Smith-szel folytatott beszélgetés miatt már érdemes belekezdeni ebbe a játékba: a Lónak félelmetes humora van. Egy (nem szószerinti) részlet a vele folytatott beszélgetésből:

Ló: Mit vársz a segítségemtől? Pénzt, szerelmet, boldogságot, Britannia megmentését?

Avatar: Boldogságot.

Ló: Ki nem keresi a boldogságot? De ha válaszolok, úgyis itthagysz.

Utoljára Limonádé Joe Lovától hallottam -pontosabban olvastam- hasonló borzalmas beszólásokat. Smith Ló óriási ebben a műfajban.

Nem messze áll Tseramed kunyhója. Ne bosszantsuk azzal, hogy a Fellowship követőjeként mutatkozunk be. Az erdei ember Iolo régi ismerőse, az Avatart tisztelni fogja. Tseramed rengeteg infót ismer az erdőről, hasznos útitárs lesz, vegyük fel a csapatba.

Innen menjünk délre. Az erdőben bóklászik Thad. Ő nagyon utálja a Fellowship-et, és különösen Batlint. Elpanaszolja, hogy elrabolták a nővérét, Millie-t, és varázslattal elbűvölték. Erről majd megkérdezzük Millie-t is. Kövessük délre a partvonalat a hegyek mellett. Nemsokára egy barlang bejáratához érünk. Előtte parkol a mesebeli varázsszőnyeg. A továbbiakban repülve közlekedhetünk. A barlangot most még hagyjuk ki, túl kemény dió. (Ha nem csaltál...)

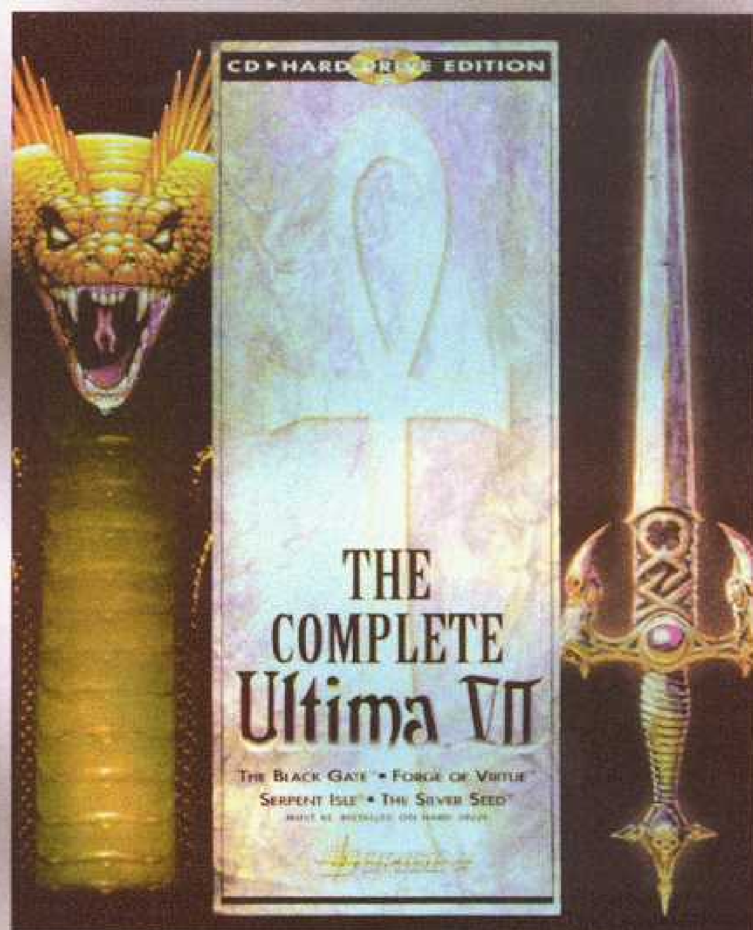
Az Empath Abbey nincs messze. A település nyugati oldalán ismerkedjünk meg Reynával, a kedves gyógyító leánykával, Perryvel, a néprajzkutatóval, és Tieryvel, a vén, morbid sírásóval. Látogassuk meg a temetőt, sok röhejes sírfeliratot olvashatunk. "Bobtól lesz zöldebb a fű" Aranyos, nemde?

Az apátság mellett találjuk a börtönt. Jelenleg két élő rabot tartanak raktáron, egyikük (egy kalózformájú egyén) ismeri a gaz Hook-ot. Alkalomadtán ezt majd kihasználjuk. Menjünk be az apátságba. Valószínűleg itt, az előtérben találkozunk Kregg-el. (Nem ő lopta el a harci zászlót?) Megkér, hogy tanulmányai folytatása érdekében szerezzünk neki láthatatlanná tevő szert. Az apátság lakói, az idős Aimi és Taylor nem ismeri őt. Amikor harsány kiáltással leleplezzük, tőrt ránt. Esélye sincs a fickónak: újabb lovagi győzelmet véshetünk fel történetünkre. (Amennyiben az 5-6 ember 1 ellen lovagiasnak tekinthető...) Taylor egy kevés információval tud szolgálni Masstasia papájáról, Juliusról. A kedves papa az apátság temetőjében nyugszik.

Itt hallhatunk az empekről, ezekről az óvatos erdei lényekről is. Az informátor szerint szeretik a mézet. Ha esetleg nem sikerült eddig mézet szerezni, akkor a méhecskék barlangját kell meglátogatnunk. Legyünk tekintettel arra, hogy a méhek utálják a füstöt, dobjunk be egy-két füstbombát.

Repüljünk vissza az erdő keleti oldalára, az empek fáihoz. Mézzel a kezünkben túl csábítóak vagyunk ahhoz, hogy a kis gremlin-szerű empek tojjanak a fejünkre. Három kis pötty érdekes: Salamon öreganyó, Trellek, és Saralek, Trellek felesége. Itt megismerhetjük Julius sorsát: füstmérgezésben halt meg szegény, miközben segíteni próbált az empeknek egy tűzeset során. Juliust az empek igazi hősnek tartják. Trellek tud a wispekről is, de az asszonyok nem engedik el egy kalandorral. Saralek az engedélyt Salamon engedélyéhez köti. Salamon pedig ahhoz, hogy keressük meg az erdő nyugati szélén élő favágót, és beszéljük le az empek otthonául szolgáló Ezüstlevelű fák kivágásáról. Ennek semmi akadálya.

Kapjunk újra repülő szőnyegre. Először is vigyük el a Juliusról szóló híreket Cove-ba Nastassiának. A hírek boldoggá teszik a lánykát, mehetünk tovább a dolgunkra. Repüljünk vissza az erdő nyugati csücs-



Óh, helló, öreg cimbora! Találkoztál már Rincewinddel?



A lónak is négy lába van, mégis hülyeségeket beszél...





Erdó mélyén kis tanya áll, benne Woodstock utolsó túlélője

kébe, az erdei településhez. Ennek déli végén él Ben, a favágó. Rokonszenves figura. A Ben család már tíz generáció óta favágó. Ben egyszerű erdei ember, nyugodtan elmondhatjuk neki, hogy az empek érdekében kellene megkímélni az Ezüstlevelű fákat. A favágó által aláírt levelet vigyük vissza az empeknek.

Salamon boldogan beleegyezik, hogy Trellek csatlakozzon a csapathoz, de Saralek pirulva bevallja, hogy átvert, és esze ágában sincs elengedni drága férjecskéjét kalandozni. Kedves... Abba természetesen beleegyezik, hogy más módon segítsen a kis fickó. Trellek egy spéci sípot ad, amivel szerinte magunkhoz csalogathatjuk a wispeket. A kis kék gömbök bázisa az erdő közepén épült kis kastély.

Repüljünk el az erődhöz. Itt egy wisp várakozik, Xorinia. A wispek a különböző létsíkok és dimenziók között a tér tíz irányában szállítják a híreket. A Time Lordhoz vezető infót a wisp csere alapon kínálja fel. Meg kell szereznünk Alagner, Britannia legbölcsebb emberének jegyzeteit. Alagner New Magincia szigetén lakik, így kapjunk ismét varázsszőnyegre.

New Magincia kicsit keletre van a jellegzetes kalózszigettől, a Buccaneer's Den-től. Látogassuk végig a szigetlakókat. A szigeten nem mi vagyunk az egyedüli turisták. A kocsmában három frissen hajótört csirkefogó lebzsel. (Ez Owen mester talán utolsó halálhajójának műve...) Vezérük Robin, a hamiskártyás. Valamit kavarnak egy nyakékkel. Büdös ügy, mert Henry valószínűleg ezt akarta szerelmének, a szép Catherine-nek ajándékozni. A sziget déli csücskén lakik Sam, a virágkertész. A három hajótörött neki is gyanús.

A kocsmáros nem állt velem szóba, mert éppen nem volt nálam annyi aranypénz, amiből kifizethettem volna Dupre kocsmai tartozását, ezt majd máskor megvizsgáljuk.

Előbb-utóbb ráakadunk Alagnerre. A sziget északi kikötője mellett lakik az öreg. Alagner jól felszerelt iskolát tart fenn, egy csendesen éldegélő bölcs életét éli. Sok érdekes dolgot tanulhatunk tőle. Megtudhatjuk, hogy a kristálygömbök felvevőberendezések, amivel az előző nap eseményei figyelhetjük meg. A wispek által keresett jegyzetek az általa összegyűjtött bölcsességeket tartalmazzák. Csereaiapon juthatunk hozzá ideiglenesen a jegyzetekhez, Alagner az Élet és a Halál kérdésére adott válaszokat keresi. (42?) Még nem ismerjük a válaszokat, de megszerezhetjük azokat. Alagner javasolja, hogy keressük fel a Megkínzottat, aki Skara Brae-n található. Alagner búcsúzóul figyelmünkbe ajánlja a Seance varázslatot.

Óh, a csodálatos Skara Brae, minden fantáziajáték Rómája, Mekkája és Medinája, meg egyebek... még boldogult első munkahelyemen szakítottam üres óráimból párat, hogy a fantasztikus Bard's Tale III alkalmából minden ócska utcakő alól kikergessen a koboldokat és a kígyókat. ...azok a régi szép idők! (Tanulságként álljon itt: a céget azóta ellopta a vezetőség, élén az igazgatóval. Sz'al nyugodtan jáccatok munkaidőben is Ultimát, az nem árthat.)

Skara Brae Britannia nyugati részén található. Igazán figyelemre méltóan van kialakítva. Sem hajóval, sem a repülő szőnyeggel nem lehet megközelíteni. Az egyetlen utat a Révész által üzemeltetett komp biztosítja. A Révészt a kikötőnél felszerelt kürttel szólíthatjuk magunkhoz. A csinos kaszást csak a Seance varázslat bírja szólásra. Ha szóbaáll is velünk, nagyon szűkszavú. Két aranyért cserébe átszállít a másik partra.

Most tegyünk egy kis kitérőt, ideje feltankolnunk. Az elején egy kicsit elhanyagoltam a varázslatokat. A varázslatok vásárlásához sok pénzre lesz szükségünk. A talált aranyat Britanniában válthatjuk be a Tax Councilnál, de előbb rá kell dumálni a hölgyeményt, hogy beszéljen erről a lehetőségről. Elég rossz az átváltási arány. A drágaköveket a városi ékszerész vásárolja fel, szintén felháborítóan rossz áron. Váltsuk át az összes aranyrudat és rögöt, majd ballagjunk be Nystulhoz, Lord British elborult házi varázslójához. Ne költsük el az összes pénzünket, de az Unlock Magic varázslatot vegyük meg. Menjünk el Rudyomhoz, a Cove-i remetéhez. Rudyom mesél a már megtalált repülő szőnyegről, és egyéb régi dolgokról. Ismeri a Seance spellt, és vannak ritka reagensei is: kénhamu és vérmoha. Pakoljunk fel rendesen, ezután gyakrabban kell majd varázsolgatnunk.

Keressük fel régi barátnőnket, Jaanaa-t a helyi kórházban, és hívjuk meg a csapatunkba.

Menjünk el a sivatag előtti barlanghoz, és keressük meg a bezárt sárkányt. A mágikus zárat nyissuk fel varázslattal, és mentsük ki az állást. Megtaláltátok a könyvespolcokon a Sárkányoskönyvet? Akkor tudjátok, hogy a Sárkány nagy fizikai erejű, varázserővel is rendelkező veszedelmes bestia, akit minden épeszű kalandor nagy ívben elkerül, mint óvatos asszony a motoros rendőrt. A sárkány elpusztítása közben könnyen elveszíthetünk egy-két játékost, de Jaanaa azonnal feltámaszthatja őket.

Repüljünk vissza a Révészhez. Varázsoljunk egy Szeánszt, ezután már tudunk beszélni a Rév urával. Fizessük ki a viteldíjat, szálljunk fel, majd pillanatok alatt átkelünk a keskeny szoroson. A rév mellett természetesen kocsmát találunk. A Szellemek Korsója kocsmárosa Markham. Kedves, barátságos fickó. A bárcica neve Paulette, igazán csinos lány lehetett, mielőtt szellemmé vált volna. Nem messze találjuk a temetőt. A sírfeliratokat elolvashatod, ha sikerül, és még nem unod. Itt nem csak sírkövek, hanem kopt-kereszt alakú fejfák is vannak. A sírkertben - A Tolkien-emlékmű mellett (olvasd el a szobor emléktábláját) - egy csinos kripta áll, a lépcső mellett található az ajtónyitó kallantyú. A sír ablaka mögött egy láthatatlanná tevő gyűrű van rejtve. Szerintem hagyjuk ott. Talán nem szerencsés a holtak városában hullarablásba kezdeni... Ha mégis elszánod magad, akkor a gyűrű elvétele után hozzáférsz a csontokhoz is. Szegény Marneynél egy kereszt van. (Hátha jó szelleműzéshez...)

A sírkert északi részén lakik Mordra anyó szelleme, aki életében a város körzeti orvosa volt. Tőle további infókat kapunk a várost elpusztító tűzvészről, Caine-ről, a Megkínzottról, és a városlakók fő ellenségéről, Horance-ről, a vérszopó kísértetről. (Nem összekeverni holmi állami tisztségviselőkkel!) Nézzük csak az anyó kristálygömbjét... egy csuklyás fickó áll az oltár előtt, amin egy tőr fekszik. Érdekes. Menjünk tovább.

Nem messze találjuk a néhai városi elöljáró, Forsythe házát. Elég zavart figura, valószínűleg igaza van Mordrának, hogy Forsythe mondta el rosszul az alkimistának a Horance-ellenes szer összetételét, és ezért égett le az egész sziget. De érdemes a habogásra is figyelni: tippet ad Horance elpusztításához.

A következő nagyobb ház Trenté, a néhai kovácsé. A csupa szellem-izom Trent szorgalmasan dolgozik megszállott tervén. Ő is mindenáron el akarja pusztítani Horance-t, aki elrabolta imádott feleségét, Rowena-t. Szerencsére nem borult el teljesen az agya. Terve kivitelezéséhez egy ketrecet készít. A legenda szerint, ha ezt valaki megmeríti a Lelkek Kútjában, elpusztíthatja vele Horance-t. Trent felhívja a figyelmünket egy kis zenedobozra, amit ő vett régen Rowenának.

A közelben lakik Caine, A Megkínzott. Táskás szemekkel fogad, szerencsétlennek sem éjjele, sem nappala: sorsa az állandó kínzás. Caine hajlandó megadni az Alagner által keresett válaszokat, de cserében nagyon nehezet kér: meg kell őt szabadítanunk a szenvedésektől, a várost pedig a gonosz Horance hatalmától. Visszairányít Mordrához a Horance-űző szer receptjéért. Az öreganyó minden segítséget megad.

Vigyük el Rowena zenedobozát a Sötét Kastélyba. Horance nem fél: hozzájárul, hogy a kastélyban mindenbe beleüssük az orrunkat. A kastély hátsó részén találjuk a Lelkek Kútját, de az emeletről kidob egy gonosz varázslat. A Rpwena, Torony Úrnője teljesen Horance hatása alatt áll. Zenéljünk neki egy kicsit a dobozzal, ettől egy kis időre magához tér. Ránk bízza a jegygyűrűjét, hogy vigyük el Trentnek.

Trent elborult dühe gyorsan elszáll Rowena gyűrűje hatására. Szerezzünk neki a sírkertből egy-két vasrudat, hogy végre elkészíthesse a ketrecet. Vegyük magunkhoz a ketrecet (jó nehéz), és menjünk vissza a kúthoz. Merítsük meg a villódzó lében, így a ketrec feltöltődik.

Mordra kuckójából beszerezted a Horance-űző hozzávalóit? A láthatatlanná tevő lötty szürke, a kúráló piros, a mandragóra-főzet pedig az élénken pulzáló sárga-vörös-barna. Több helyen is találunk üres üveget, ez is kell. Helyezzük el a szereket Caine alkimista szerkentyűjénél, a kifolyóhoz tegyük az üres üveget, és többszöri próbálkozással gyűjtsük be az égőt. Rövidesen élénk kék-fehéren villogó szmötyi tölti meg az üveget. Most már csak az akció van hátra. Éjfél után osonjunk be a kastélyba, a gyanútlanul töltődő Horance-ra dobjuk rá a ketrecet, és öntsük rá az ellenszert. A ketrec megsemmisül a foglyul ejtett gonosz lélekkel együtt, csak a békÖs, rendes mágus, Horance szelleme marad.

Még le kell zárnunk a Lelkek Kútját, ehhez valakinek fel kell áldoznia magát. Horance szerint kezdjük az áldozat keresését Forsythe főnöknél. Az öreg nem lelkesedik az ötletért, de ha senki más nem akarja feláldozni magát, akkor hajlandó kútba ugrani. Kérdezzük végig a teljes lakosságot - beleértve öreg kaszás barátunkat is -, hogy mi a véleményük. Senki sem hajlandó lemondani a kényelmes szellem-létről, Paulette egy kicsit meg is sértődik, így végül a néhai elöljáró feláldozza magát. A Lelkek Kútja lezárul, mi pedig mehetünk a jutalmakért.

Caine válaszokat ígért az Élet és Halál (meg minden) kérdésére, cserébe a szabadságért. Most kiderül, hogy nincsenek válaszok... huncut róka ez a Caine gyerek! A kastély mögötti oltárról vegyük le a tőrt, és menjünk vissza az emeletre: nincs többé akadálya a kíváncsiskodásnak. A polcot alaposan kutassuk át. A varázsgömb egy háromszögben (a Fellowshipre utal?) álló nagy fekete tömböt mutat. Lehet, hogy importálták a TMA-1-et? Ezek szerint ez Black Gate...

Repüljünk vissza Alagnerhez a 'válaszokkal'.... Amíg a repülő szőnyeg átszeli a világot, addig megjelenik a következő CoV.

Most már tudjuk, hogy hova dugták el Stevie Wondert



Mottó: Neked is van kis zöld emberkéd?

DEMOLITION

Üdvözlet minden életformának, akit (vagy amit) egy kicsit is érdekel a demozás, na és a hozzátartozó lidércnyomás, a scene. Igaz, még itt fetrengek a 35 fokos finom melegben, naptárom mégis azzal riogat, hogy vége a nyárnak. Hát vége a nyárnak, és itthon Magyarországon megint nem történt semmi nagy scene megmozdulás (pedig igazán tüntethetett volna a scene a tandíj ellen, de hát már erre sem képes úgy látszik) leszámítva az egy parádi tábort, ahol Basq bátyátok is elcsapta az időt. És így ugyebár lemaradt az év legnagyobb partyjáról az ASM 95-ről. Nem mintha nagyon bánná, így elnézve az anyagokat.

1995 slágere teljes pompájában tombolt: csináljunk minél jobb codeot. Ahogy az már múltkor is elhangzott, ezeken a mai 1000 MIPS-es Pentiumokon nem nehéz forgatni 1643532 poligonból álló Ligthshaded Phong objekteket. Viszont lehetne talán valami designt vinni a dologba. Reménykedtem benne, hogy az év legnagyobb partyjára végre a nagyobb csapatok is rájönnek erre. A Nooon demoján kívül nem sok érdemleges alkotás volt. Ahogy a látogatóktól hallottam, nem csak a demokra volt jellemző az igénytelenség, hanem a többi versenyszámra is. Ja, el ne felejtsem: olt magyar induló is! Az Abaddon a 4K és az intro kategóriában indult. Végre valami! Ezúton is gratulálok Kaporéknak. A következő számban remélem sor kerül az Abaddonos munkák bemutatására is. Az ASM 96-on meg remélem sor kerül minél több magyar munka bemutatására. Na, de vágjunk bele a közepébe. Spriteot, tonikot, sört, bort, vodkát előkészíteni, és kezdődhet a demo-revision...

Az Assembly '95 augusztus 10-13 között zajlott le, Helsinkiben. A beharangozás fantasztikus volt, a szervezők mindent igértek (tudjátok: kaja, pia, nő, szotyi, video, minden játszik) és meglepő módon nagy százalékban be is tartották. A rendezvény nagyságára jellemző, hogy a kisebb számokban (zene, grafika) számonként több mint 200 alkotás indult. Ahogy Skaven/FC-től hallottam, csak zene kategóriában kb. 250 induló volt. Ezeket egy előzetes zsűri vizsgálta át, nehogy a nézők unják halálra magukat. Az előzetes átnézés 11 óráig tartott, és a versenyben maradt kb. 30-40 zenét mutatták be a nagyközönségnek. Amúgy a zenekompótot Skaven nyerte, ez talán érthető is annak ismeretében, hogy mint zsűrielnök is részt vett a versenyben. Nem baj, minket inkább a demok érdekelnek... Lássuk a macikákat, meg a kis zöld emberkéket.

Nooon: Stars

A Nooon 1993-ban alakult, olyan nagy nevekből, mint Moby, Karl és Ra, akik már Amigán is elég ismert arcok voltak. Az első nagyobb munkájukat tavaly a The Party 94-re készítették, a címe No volt. Azt hiszem elég sok embert levett a lábáról ez a demo, hiszen nagyon igényes munka volt, és meglepő módon még egy kis design is fellelhető volt az alkotásban. A No után én valami hatalmasat vártam a Nooon-tól (igen, így három O-val) és nem is hiába. Amikor meghallottam, hogy ők nyerték az Assembly-t, rögtön levadásztam a Starst. Így elsőre a cím olyan szerényen hangzik, de azt hiszem nem véletlenül. A demo futtatásához 2.5MB RAM, egy 486 és valami gyorsabb VL videokártya ajánlott. A zenét Groo szerezte, és egészen tűrhető lett, bár én egy Moby zenét könnyebben elképzeltem volna. A 3D rutinokat Barti készítette, a többi code-ot Karl. A grafika természetesen Ra keze munkáját, és scannelő tehetségét dícséri.

Első látásra a demo meghökkentő és gyönyörű. A code eléggé intelligens, EMS vagy XMS memóriával is elfut, bár néhány gépen nem akart sehogyan sem. Az indításkor elkezdődik a zene és egy "Join Us!" logo tűnik fel. A kicsit alternatív pattogós zene közben egészen scangyanús képek sora jelenik meg, köztük a credits is. Amikor a zene végre valóban beindul egy zooming fractal képződményt láthatunk, csodaszép palettával. Aztán átvált a zene és beröffen a képre egy dupla képernyőnagyságú lódarázs (vagy valami bogár, az a lényeg). A kicsike 23806 felületből áll és Phong ruhát hord magán, ami ráadásul LightShaded.

Kis ízeltlábú barátunk aztán elhúzza a csíkot, hogy átadja a helyét egy gyönyörű tüskés gömb objektnek. A gömb szintén Phong, a szép látvány a fényforrás mozgatásának, valamint az anyag váltakozásának köszönhető. A zene itt nagyon illik a látványhoz, valahol itt kezdődik az összmunka és a design.

A következő partban pár darab Copper-effektet csodálhatunk PC-n. Kissé nevetségesen hangzik ez, hiszen szegény PC-nk még csak nem is szagolt soha olyat, hogy Copper. Nos ez a kifejezés még az amigás időkből maradt ránk. A képernyőt ilyenkor összevissza torzítják, az egymás feletti rasztersorok csúsztatásával, modulo változtatással, vagy függőleges megnyújtással. A demoban láthatjuk is erre a példákat. A következő effekt valami új dolog, amivel eddig még nem nagyon találkozhattunk. Egy textured alagút úszik be, ami még nem lenne új dolog, csakhogy az alagút fala 3D-s fractal táj. A sebessége is egészen tűrhető. Az alagút aztán elkezd hosszanti tengelyén forogni, kisebbfajta tehetetlenséggel magával húzva a tájat.

Mindezek után elérkeztünk a demo legszebb részéhez. A látvány valami olyasmi, mint a Terminator 2-ben, amikor a T1000 visszalakult csempéből rendőrré. (Szerintem ő sem tudta, melyik a jobb.) Szóval a lényeg, hogy egy falból egy arc morphol elő, majd összevissza változtatja alakját. Nagyon szépen néz ki az egész. Amikor pedig elkezdünk csodálkozni, hogy ezt hogyan csinálják a mi kis szerény gépünkkel, akkor még elkezdik változtatni a fényforrást és a texturát is. Sajnos a legszebb rész után a legrondább következik. A morph part után egyszerűen egy fekete képernyő jön be, a zene pedig, mintha elvágták volna, elhallgat. Persze, azért, mert új zene következik, de hát akkor is valahogy le lehetett volna halkítani az előzőt, vagy szinkronizálni a végére az egész demot. Sebaj, az új zene és a vele megjelenő logo kárpótol minket. Továbbiakban Chrome Mapped objekteket láthatunk minden oldalról szépen megvilágítva, hiszen a nagyreményű alkotók összevissza rángatják szerencsétlen fényforrást is körülötte. Az objektek után egy Nooon kiírás jön, kissé shaded bob szerűen elmosva a képernyőt. A következő rész a mostani nagy divatnak megfelelően a 320*400-as módban csak minden második sort kirakva jelenik meg. A képen a korábban megismert vetkőző hölgyet láthatjuk Zoomolva és Motion Blurral. Újabb visszatérés a Phong objektekhez a Torzó karikával című alkotás. A jól ismert 3DS torzó objektet láthatjuk egy hulahopp karikával, mely karcsú derekára árnyékot vet. Aztán bejön egy folyamatosan változó gyűrű, ami szintén mindenhol csillog, olyannyira, hogy a környezetében lévő összes objektet is visszatükrözi (azaz, csak azok képét). Na, itt egy képernyőn láthatjuk talán az összes technikát, amit ma használnak a demosok 3D-s objektek megjelenítésekor. Dícséret a Nooon kódereinek. A 3D világ után ismét a shadebob kiíratásé a szerep. Aztán újra valami nagyon egyéni dolog jön. Egy Phong face objekt gördül be, amelyet úgy zoomolnak, hogy közben az előző fázissal vágják az újat. (Talán a TV-ben láttam már ilyet.) Aztán az egész zagyvaság a már ismert Copper effekteken keresztülmegy, majd gyorsan eltűnik.

Capacala: Zweilight Zone

A Capacala név biztosan ismerősen cseng a demorajongóknak. Talán az elsők között alakultak, és bizony nagy csapattá nőtték ki magukat. Ők csinálták a Real Thinget, majd az Unreal Thinget is. Ilyen múlttal természetesen valami "nagy dobást" várt el mindenki a Capacalától, azonban ez elmaradt. A demot 5 nap alatt tervezték és gyártották le, 60 munkaóra alatt. Már első ránézésre is elkapkodottnak tűnik. Ha megnézzük a demot látni is fogjuk, hogy nem a megszokott minőséget kapjuk.

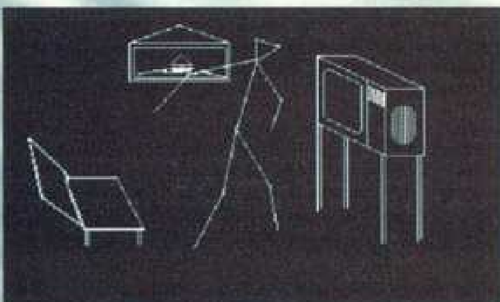
A demo futtatásához egy gyors 486 + VL videokártya ajánlott, valamint 565K alsó memória és 600K EMS vagy XMS. Hangot legegyszerűbben GUS-sal vagy SB-vel csikarhatunk ki a demoból.

Ahogy a zene beindul máris megvan az első negatív élményünk. A gitáros digizés zajos, főleg SB-n, ez bizony elég zavaró. A demo elején egy C logot láthatunk LightShaded Phong objektként, két piros pénisz társaságában. A pörgés-forgás után egy Capacala feliratú gömb jelenik meg (továbbiakban ezen a gömbön zajlik a kiíratás) amin tükröződik egy közelben kószáló torus képe. A szokásos feliratok után a demo logója következik, egy szép kis egyszerű női aktszerűség, profi designnal. A kalandok a tenger mélyén folytatódnak, ismerős kis delfinünk (3DS-ből, vagy a múltkoriban említett Fluid Motionből lehet ismerős) úszkál be, nagyon szép LightShaded öltönyben, és természetesen utána az elkerülhetetlen tengeralattjáró. Itt is szépen elszomorodtam. Már a legnagyobb csapatoknak sincsen semmi új ötletük. Pedig szerintem nem azt hívják demonak, aki a 3DS kacsát minél jópofibban tudja mozgatni, hanem azt, amelyben van egy koncepció, jó ötletek és csodás kivitelezés. Ha már itt vannak a lehetőségek, a szuper gépek, nem értem miért nem lépnek ebbe az irányba a demoírók. Na tessék, pont most írkálok ilyeneket, amikor végre valami ötletes rész jön. Egy Starfield, csak itt a csillagok nem egyszerű pontok, hanem 5 ágú LightShaded













objektek. A vöröscsillagos ég után egy torzó következik (ügye milyen meglepő?) aki gyorsan váltogatja a mappingjét (az egy olyan ing, amit a 3D objektekre lehet húzni). Továbbiakban egy szép Motion Blurt láthatunk egy arc objekttől. Az arc ezek után egy tűz-mapping szerűségen megy át, magyarul az arcot felépítő poligonokon egy olyan színscroller megy át, amely tűz mintázatot idéz. Végre egy nem túl ismerős objekt, Yorick, a koponya következik szokásos arany ruhájában. (Ő akart lenni az Arany Koponya.) Yorick után egy kutyus jön hasonló effekt kíséretében. Itt látszik a kapkodás és a design hiánya, egyszerűen csak objektek pörögnek a szemünk előtt, semmi sztorija az egész demonak. A kutyus után (akit én sakálnak néztem) egy Capacala feliratú torus következik, melyen a textúra morphol. Majd egy üres gömb, mellette egy C logo, amely a gömbön az árnyékot képezi. Amikor már unjuk, akkor eltűnik, helyét az egyetlen kimaradt rutin, az Envyronment mapping veszi át, melyben egy torus lebeg a sakktábla felett. Aztán gyorsan véget is ér az egész mulatság egy szimpatikus The End felirattal. Szóval szép, szép, de nem tudom kit dob fel ez a rutindömping.

A végére még marad egy endscroller, a régi szép időket idézve ez egy egyszerű szőnyegscroll. Hát ennyi. Nem hiszem, hogy mégegyszer megnézem, inkább elmegyek nézni az FTC-Anderlechtet.

Crashtest by J-P/Rebels

A demok között sajnos nem nagyon lehetett sok új ötletet találni. De míg a nagyok között az igénytelenség uralta a terepet, addig a "kicsik" között rengeteg jó dolgot lehetett találni. A "kicsi" itt a méretre utal, vagyis a 4K intro competition-re amelyben jobbnál jobb produkciók szerepeltek - sajnos nem túl nagy számban. Mindenesetre a 4K kategóriában fejlődés mutatkozott az előző évekhez képest, köszönhetően talán annak is, hogy itt csak a code számít, amely mostanában olyannyira előtérbe került.

A 4K intro kategóriában tulajdonképpen a kóderek mérhetik össze a tudásukat. Egy maximum 4096 byteból álló programot kell készíteniük (introt) és természetesen a lényeg, hogy minél látványosabb legyen a mű, valamint, hogy minél több dolgot zsúfoljanak ebbe a 4K-ba. Természetesen az introk tömörítettek, és különböző trükköket is felhasználnak az írók. Ilyenek pl. az öngeneráló kód, vagy a függvény által generált objekt, paletta, fontkészlet.

Az idei évben viszonylag kevés 4K-s alkotás indult, színvonaluk azonban 1995-nek megfelelő volt.

Az első meglepő intro a Crashtest. Érdemes megfigyelnünk, hogy a kódersrác mennyi mindent zsúfolt a viszonylag kis méretbe. Az egész intro egy generált, de meglepően szép palettával ellátott háttérrel indul. A credits kiíratása vektorfontokkal történik. A credits után a már Panicból jól ismert Mandelbrot 3D-s forgatás következik, kicsit csúnyácska színösszeállításban. Őt követi egy generált torus Lightshadelve. Aztán vissza a Mandelbrothoz, ezúttal egy 2D-s szép fraktálképet forgatnak előttünk. Időközben visszajön a torus, aki először csak simán "áttetszően" jelenik meg (nem glenz) a képernyőn, majd később egy igencsak jól sikerült Motion Blurt mutat be. Hát ennyi. Most lehet gondolkodni hogyan fért bele mindez 4K-ba...

Nooon: Heaven

A Nooon a 4K kategóriában is indult. A code-ot a demoból is ismert Barti követte el, mindenki nagy örömére. Sok újdonságot ugyan nem mutat, az érdekessége viszont, hogy viszonylag bonyolult dolgokat egészen szép sebességgel hajt végre. Egyszóval szépen optimalizált a kód. Viszont tudjuk, ez általában a méret rovására megy, tehát a munka nem lebecsülendő. Az intro egy viszonylag szokatlan ködszerű képződménnyel indul, sajnos a valóságban ez nem más, mint egy zoomer és egy rotator, de azért nagyon szépen néz ki. Maga a "köd" valószínűleg fraktállal generált. Az effekt után egy hatalmas (nagyobb, mint a képernyő) torus jön be, a szokásos Phong és LightShaded alakban. A torus után a demo elejéről ismert alagút jelenik meg, majd lassan egyszerre minden bejön a képernyőre. Először visszajön kedvenc brutális méretű torusunk, aztán az alagút, rá a "köd". Ha még ez sem lenne elég, akkor nézzük tovább. Három darab torus tekeredik be, mindhárom elég jelentős mérettel rendelkezik. És a poén az egészben, hogy mindhárom objekt vágott. Ehhez talán kell egy kis magyarázat. A vágás lényege, hogy a két felrajzolt objekt valahol fedi egymást. Ezt számoltatják még külön le, és ennek megfelelően rajzoltatják ki az objekt mindenkori éppen látható részletét. Elég időigényes feladat ez a gépnek, ezért nagy csoda, hogy ezt ilyen szép sebességgel látjuk egy 4K-s introtól.

Wild Light: Drift

Az "igazi" introk azért persze a 64K intro competition indulói. A hagyománynak megfelelően itt a méret 64K lehet, zenével és grafikával együtt, így az intro nem csak egy jó csapatmunkáról árulkodik, de sokkal tágabbak a lehetőségei is, mint a 4K esetében. Az Assembly '95 64K introi eléggé az átlagot képviselték. Talán egy-két ötletesebb alkotás volt mindössze amit érdemes szemügyre venni. Mindjárt az első egy parádés intro a Wild Light: Drift című munkája.

Az egész intro nagyon igényesen kivitelezett. Tulajdonképpen a design egy kékes árnyalatban úszó 3D világra épül, ahol a fénycsövák meszesőrült módjára kergetik egymást. A zene sajnos a viszonylag hagyományos igénytelen techno. Az intro futtatásához ajánlott egy gyors 486, extragyors videokártya, és GUS vagy SB. (Eléggé meglepő módon szinte az összes alkotás futott SB-n is. Talán az Imphobia felhívására válaszoltak ezzel az alkotók.)

Az intro indításakor egy logot rajzoltatnak ki a régen látott tűz effektel. A körvonal után megjelenik a logo 3D objektben is, gyönyörűen Lightshadelve. Aztán megtörténik a szokásos credits kiíratás, vektorfontokkal, de minden betű Phong és Lightshaded, valamint a fényforrás is változtatja folyamatosan a helyét, egészen extrém látványt varázsolva szemeink elé. A következő effekt talán ismerős lehet a tavalyi 4K győztes Stoned című introból. Nevezetesen a képernyő wawer, vagyis hullámoztatás. A hatás olyan, mintha a képernyőre esőcseppek potyognának. Az eső eláll, helyét egy 3D Julia Morpher veszi át valami fantasztikus sebességgel. Továbbiakban egy glenz gyűrű érkezik - minek is mondanom - természetesen Phong és Lightshade az egész, aztán jön az elején megismert logo. Ja, és mindez egyszerre van a képernyőn! Amikor kicsodálkoztuk magunkat, a stáblistát nézhetjük meg, majd a logo visszapörgésével véget ér az intro. Még egy utolsó endscrollert is belepréseltek a 64K-ba...

Complex: Bill G Force

Természetesen ha Complex, akkor valami nagy durranás. Azt hiszem ez most nem nagyon jött be. Az intro szép ugyan, a design is elég jó, de valahogy nagyon kevés lett az egész, az igazi ötletek hiányoznak.

Az intro a barátságos 320*400 videomódban fut, de cselesen, csak minden második rasztersort rajzolva, nehogy behaljon a gép. Amúgy az ötlet jó, kár, hogy nem nagyon használták ki a készítők.

Az intro elején egy texture rotatort láthatunk, mely felett megjelenik egy szépen kivitelezett C logo. A texturán közben kis fénypontok módjára pöttyök száguldoznak fel s alá. A zene kissé futurisztikus, mondhatnám cyberpunk hangulatot kelt az ember fiában. A demo igazi nagy látványossága érkezik közben, egy 12 gömbből álló objekt. Az érdekesség, hogy a gömbök úgy néznek ki, mintha mindegyikük egy-egy külön fényforrás lenne. A hatás a zoomer és Motion Blur technikák ötvözéséből ered. Közben alul a textúra megváltozik, és lassan egy új objekt is bejön, egy nagy gömb körül három kicsi (micsoda ötlet!) mozog körben. Semmi extra, talán a Motion Blur, de már az is megszokott. Aztán zene lehalkul és kész. Nem tudom mit akart ezzel a Complex, de azt hiszem ez most nem sikerült nekik.

Detour: Halcyon

Mai utolsó indulónk kissé alternatív fiatalok alkotása, de a maga kategóriájában egészen szép munka. A code Blitz munkája, a grafika Placidity-t dicséri, a zene pedig (ha ez a csipogás zene egyáltalán) Croaker "műremeke".

Már az indítás is furcsa, egy Phong objekt ugrál látszólag összevissza a képernyőn. Valójában ez egy hardcore-mániás fogaskerék, aki a koordinátáit az adott sample hangerejére igazítja. Az őrült tánc után egy textúra mozgatás következik, közben az egész képernyő a Gussyból áradó zaj miatt mindenféle interferenciák és villódzások áldozata lesz. Amikor már kezdene hozzászokni a szemünk az interlace-emulátorhoz egy C64-es időkből ismert rasztercsík veszi át a helyét. Épületes látvány, ez kétszer úgy torzul, meg esik szét külön rasztersorokra, mint az előzőek. Az egyetlen normális rész az egész demoban a cím kiíratása, de ez olyan rövid időre történik, hogy a hét betűt le sem lehet olvasni ennyi idő alatt. Továbbiakban egy textured alagútban úszhatunk rövid ideig, majd egy morph objekt jön, természetesen Phong és Lightsourced az egész, bár a phongolás nagyon durva. Aztán a Complex introhoz hasonlóan itt is csak minden második rasztert rajzolnak ki, közben pedig egy színscroller és zoomer kombinációjából álló maszat látszik. A változatosság kedvéért újra visszajön a morph objekt, de szinkronban a zenével egyre lassabban, mígnem kileheli a lelkét. Ezzel egy időre vége is megpróbáltatásainknak.

Hát ennyit mára az Assembly 95-ről. Mindent összevetve az általános pangás még mindig tombol, nem hiszem, hogy ez a nagy rendezvény sokat dobott volna a külföldön is haldokló scene színvonalán. Ja, tartozom még egy magyarázattal, nevezetesen a mottó miatt. A Kis Zöld Emberkék (Little Green Men) egy Assembly 95-ön induló demonak a címe volt, ami szerintem lazán kiérdemli az évszázad legidiótább demoja címet. Sajnosnem jókedvedben röhögsz rajta, inkább kínodban. Egy Kosmic nevű csapat csinálta, átlagéletkoruk a demot elnézve 10 év lehet. No code, no gfx, no art. Egyszer érdemes megnézni. Már csak azért is, hogy valami elképzelésünk legyen, milyen ez a scene ha valaki ilyen színvonalú demoval el mer indulni egy ilyen rangos versenyen. Süti/PCX engedelmével idézném az ő véleményét: "Ilyen demoval még C64-en sem mertem volna indulni..."

Ha valami kérdésetek van a rovattal, demoírással, zenélgetéssel kapcsolatban, vagy egyszerűen csak megleptek valami építő jellegű kritikával, ne habozzatok, írjatok a basq@master.fok.hu InterNet címre, vagy a szerkesztőségbe.

MEGJELENT! MEGJELENT! MEGJELENT!



Computer Világ
COMMODORE KÜLÖNSZÁM
1995/nyár
40 oldal, csak Commodore 64, Plus/4 és AMIGA tulajdonosoknak.

Olvashattok a Commodore és az ESCOM házasságáról, a számos részletes játékleírás mellett (Mindfighter, Lord of the Rings, A Gálya, The Pawn, Storm Across Europe, Tai Pan, Doomdark's Revenge, Ambermoon) Elsősegély, C64-es és AMIGA felhasználói rovat, C64-es programozástechnika valamint az olvasók által beküldött anyagokból összeállított TökösMákos teszik teljessé kiadványunkat.

Megrendelése nagyon egyszerű, a pénzt feladod egy hagyományos postautalványon, és nem felejted el ráírni a csekk hátsó középső részére, hogy: Commodore Különszám 1995/nyár. Persze az az egyszerűbb, ha valamelyik előző számból vágod ki a csekket, és azon adod fel a pénzt (ha még elfogadják...)

A Különszám ára: 225,- Ft.

Feladó: ______________________

____

____



Bélyeg helye (vagy zárt borítékba helyezve kérjük elküldeni!

COM-WARE Kft.

Computer Világ

BUDAPEST

Pf.: 363.

1519

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációját kíván megszabadulni.
Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).*
Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: **COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

C64 software

C64 játék és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Levélcím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin Krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35

C-64 eredeti játékok 100/disk, felhasználóik 200/disk, oktatók, nyilvántartók, számlázók stb. eladók. Válaszborítékért lista. **Földes Jánosné**, 5000 Szolnok, Markotányos u. 20. Tel.: 56/420-5440

C-64-ESEK! ÉBRESZTŐ! A MÁSODIK ARANYKORUNK VAN! 1996 JANUÁRRA VÁRHATÓ AZ ELSŐ MORTAL KOMBAT-SZERŰ VEREKEDŐS JÁTÉK CSÚCS KIVITELEZÉSBEN! SPRITE-GRAFIKUST KERESEK EHHEZ A CSÚCSSZUPER JÁTÉKHOZ! YEEEEEEEAAAAAAHHHH!!! **MAGYAR CSABA**, 2643 DIÓSJENŐ, DÓZSA GYÖRGY ÚT 93. TEL.: (35)-364-243 (CSAK HÉTVÉGÉN)

C64 hardware

Eladó: 160 lemez, irányár: 16.000,- Ft, ACTION 7.0/ATOMIC POWER cartridge + Wasted Time + Super Games cartridge 5.000,- Ft, QuickShot-137F Deluxe Digital joystick 1.500,- Ft. **Dorogi Ádám**, 9700 Szombathely, Gesztenyefa u. 12. Tel.: (06-94) 321-947 (lehet alkudni!)

C-64 alapgépet, floppyt, nyomtatót, PC-VGA monitorra cserélnék. **Zalatnai Gábor**, 8000 Székesfehérvár, Palotai u. 61. Tel.: (22) 321-593

Amiga

Amigások figyelem! Eladó egy Commodore 1084S sztereo video monitor 16.000,- Ft-ért, valamint 3,5"-es DD-s lemezek 50 Ft/db áron. Érdeklődni a (23) 367-155-ös telefonszámon lehet. Cím: **Jankó Zoltán**, 2030 Érd, Hunyadi J. u. 23.

Eladó A1200-as 45.000,- Ft és egy jó állapotban levő Philips monitor 25.000,- Ft-ért. Cím: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 2-178-812

Amiga programokat cserélnék. **Báder Zoltán**, 2011 Budakalász, Pacsirta u. 6.

PC

Eladó egy 386SX 33MHz-es alaplap 0 Mb RAM-mal. Tel: (06-56) 481-595 **Czifra Zoltán**

386DX 40MHz + 270Mb HDD + 4Mb RAM + 14" SVGA LR monitor + 512 Kb VGA + 1.44 FDD SB 2.0 hangkártya + hangfalak + egér + 20 db lemez. Ár: 130.000,- Ft. Tel.: 22/319-474. **Szabó Barnabás**

Eladó egy MEDIA MAGIC 16-os hangkártya (kompatibilis SB PRO2-vel (8 bites, sztereo) -16 bites CD lejátszás). Hozzá eladó egy 'nagy' fejhallgató. Ára: 11.000,- Ft. Cím.: ifj. **Ivanics Endre**, 7632 Pécs, Nagy Imre u. 60.

Vírusmentes PC programcsere. Főleg demók, játékok és zenei modulok érdekelnek. Ugyanitt C64 programcsere. Listát és válaszborítékot küldj! Lemezen is küldheted! Címem: **Varga Zoltán**, 9731 Kőszeg, Pf.: 9.

Ingyen adok vagy cserélek szabadonmásolható (shareware) PC programokat. Küldj listát vagy felbélyegzett válaszborítékot a listáméri. **Tilly György**, 1139 Budapest, Rozsnyai u. 5.

486DX4/100-as vadonatúj PC konfiguráció színes SVGA monitorral rendkívül kedvező áron eladó. 1 év garancia! Tel.: 06(30) 502-804 **Mátrai László**

Eladó az alábbi konfiguráció: 386-DX40 MHz, 128kCache, 250 Mb HDD (IBM), 3,5" Drive, 512" Drive, 512 Kb v. kártya, 4Mb RAM, 14" Axion LR SVGA monitor, joy (Warrior5) + egér + 15 db lemez (3M) Irányár: 92.000,- Ft. Cím: **Pápa Roland**, 2133 Sződliget, Határ út 30.

80286-20MHz alaplap AMD processzorral, kifogástalan állapotban eladó. HEADland chipsetes, így EMS-t tud emulálni (drivert lemezen adok) másrészt UMB-t. Ár: 5.000,- Ft, áfa nincs! **Vida Szabolcs**, 8200 Veszprém, Lóczy L. u. 42/c fsz. 3.

Eredeti PC CD-k eladók: Full Throttle, Drug Wars, Chaos Controll, Flight Unlimited, FX Fighter, Stonekeep, Command & Conquer...stb. Cím.: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 2-178-812

REKLÁMÁRON (!!!) eladó egy lényegesen felbővített Olivetti PCS33-as (4Mb RAM, 120 MB HDD , 3.5" és 5.25"-os FDD, SB 2.0, SVGA, stb...) Érdeklődni lehet: **Dinya Gábor**, 1 766 581.

Keresem a Super Street Fighter 2-öt vagy a Street Fighter 2 Turbo-t PC-n megvételre vagy cserére. **Tabajdi János**, 6090 Kunszentmiklós, Pipa u. 9.

Garanciális SONY dupla sebességű CD-ROM drive + eredeti REBEL ASSAULT CD eladó! (Külön-külön is) Áruk összesen 16.000,- Ft. Érdeklődni: 1-854-995 (**Tasnádi Péter**)

Eladó: 486 DX2-66 PC, színes SVGA monitorral, 420-as HDD, 1.44 FDD, 1+2 év garanciával, számlázó és raktárkészlet-nyilvántartó programmal: 102.900,- Ft. Rádiótelefon: (06-60) 343-699, 10-18 óráig.

Eladó!!! 486-os komplett számítógép, garanciával, számlázó és raktárkészlet-nyilvántartó programmal 56.000,- Ft. Rádótelefon: (06-60) 440-937, 10-18 óráig.

Egyéb

IBM mátrixprinterre (lehetőleg 9 tűs, de lehet más is) felhasználói kézikönyvet, illetve kódtáblázatot keresek megvételre, vagy kölcsön (pénzért) fénymásolás céljából. Minden megoldás érdekel. **Bártfay Artúr**, Tel.: 1-352-741.

SNES-re kazettát cserélek (van: ALL-STARS, MARIO-KART), továbbá keresem megvételre a PRODIGY EXPERIENCE CD-t (jó állapotban, ha lehet). **Sasvári József**, Császártöltés, Petőfi 2/b, 6239, (78)343-384

Mindenkiii! Van néhány poszterem, amitől jó pénzért szívesen megszabadulnék! Cím (levélben válaszolj): **Kovács Péter**, 1027 Budapest, Csapláros u. 15. IV/3.

Keresem azt a hozzám hasonló különc lányt, aki rajong a PC-ért és a DOOM szerű játékokért. **(Óh!)** Címem: **Körmendi Edit**, 5000 Szolnok, Dráva u. 27.

Eladó az 576 Kbyte 1990/1 - 1992/12 számai, vagy TOP GUN 1990/10 - 1992/12-re cserélhető értékegyeztetéssel. Cím: **Rádler Lajos**, 9442 Fertőendréd, Süttöri u. 6. Tel.: 06-99 380-725

MEGRENDELŐLAP

Ezúton .... pl.-ban előjegyzem *Bors-Csibra-Hauzer-Horváth*: **A PC-k hangja** c. könyvet. Kb. 450-500 oldal, lemezmelléklettel, tervezett ára: 1.300 Ft (előfizetéssel 999,- Ft)

☐ Kérem megjelenés után utánvéttel küldeni ☐ Előfizetési csekket kérek

Ezúton .... pl.-ban előjegyzem a **PC-s játékok 1.** c. könyv utánnyomását. 224 oldal, tervezett ára: 648,- Ft (előfizetéssel 548,- Ft)

☐ Kérem megjelenés után utánvéttel küldeni ☐ Előfizetési csekket kérek

Ezúton .... pl.-ban előjegyzem a **PC-s játékok 4.** c. könyvet. Kb. 220 oldal, tervezett ára: 699,- Ft (előfizetéssel 599,- Ft) Megjelenés: 95/4. negyedév.

☐ Kérem megjelenés után utánvéttel küldeni ☐ Előfizetési csekket kérek

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvéttel ☐ előfizetéssel

... pl. **CoV Évkönyv'92** (Ára: 398,- Ft, előfizetéssel 298,- Ft)
... pl. **CoV Évkönyv'93/94** (Ára: 448,- Ft, előfizetéssel 398,- Ft)
... pl. **CoV Évkönyv'95** (Ára: 598,- Ft, előfizetéssel 498,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 2.** (Ára: 599,- Ft, előfizetéssel 499,- Ft)
... pl. **Tippek & Trükkök Lexikonja** (Ára: 699,- Ft, előfizetéssel 599,- Ft)
... pl. **SpV 2,6-25 sorozat** (Ára: 1.074,- Ft helyett csak 600,- Ft)
... pl. **CoV 18-39 sorozat** (Ára: 1.833,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)
... pl. **CoV 40-51 sorozat** (Ára: 1.728,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 3.** (Ára: 649,- Ft, előfizetéssel csak 549,- Ft)

☐ *A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!*

A PC-k hangja

Magyarországon eddig még nem jelent meg olyan kiadvány, amely részletesen foglalkozott volna az IBM-PC kompatibilis gépek hanggenerálásának lehetőségeivel. Mivel az IBM kezdettől fogva nem támogatta gépeiben az audiot, egyes cégek az alaplap buszaira illeszthető audio-eszközökkel álltak elő. Manapság már egy hangkártya szinte magától értetődő része a PC-nek.

Előkészületben lévő könyvünk a következő témákat taglalja részletesen:

Általános tudnivalók a hangról, hanggenerálásról.

A hangkártyák története.

A MIDI lehetőségei, programozása és megvalósítása egyes hangkártyákon.

Sound Blaster. A kártyacsalád gyártója, a Creative Labs szinte kezdettől jelen volt a hangkártyapiacon, és azóta is folyamatosan újabb és újabb termékekkel állnak elő. Ez a fejezet a népszerű kártyák programozásáról szól, mind az egyszerűbb és kényelmesebb módszerről, a drivereken keresztül, mind a hardware-közeli regiszteres megoldásról, amely nehézkesebb, de a kártya összes lehetőségét engedi kihasználni.

Gravis UltraSound. A kanadai Gravis cég csak pár éve van a piacon, de igen gyorsan óriási népszerűségre tett szert. A kártya úgy van megtervezve, hogy szinte teljesen átveszi a CPU-tól a hanglejátszás terheit, így pl. a demoscene-en szinte egyeduralkodóvá vált. Ebben a fejezetben a GUS felépítését és programozását tárgyaljuk.

MOD-ok. Az egyik legnépszerűbb zenei formátum már nagyon régóta. A róluk szóló fejezet a felépítésüket, a különböző effekteket, valamint lejátszásuk lehetőségeit boncolgatja.

A könyv mintegy 4-500 oldal terjedelemben, mágneslemez-melléklettel jelenik meg '95. negyedik negyedévben.

Várható fogyasztói ára kb. 1.300,- Ft lesz, melyből az előfizetőknek mintegy 25 % kedvezményt fogunk tudni biztosítani.

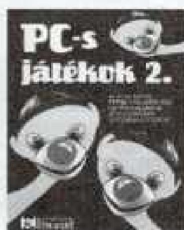
A könyv előjegyezhető a felül kivágható megrendelőlap segítségével.



A népszerű sorozat első kötete ismét előjegyezhető!!!



Tippek lexikonja utánvéttel: 699 Ft + Postakölts., előfizetéssel: 599 Ft



PC-s játékok 2. utánvéttel: 599 Ft + Postakölts., előfizetéssel: 499 Ft



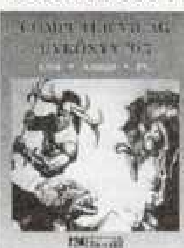
SpV sorozat utánvéttel: 600 Ft + Postakölts., előfizetéssel: 600 Ft



CoV Évkönyv'92 utánvéttel: 398 Ft + Postakölts., előfizetéssel: 298 Ft



CoV Évkönyv 93/94 utánvéttel: 448 Ft + Postakölts., előfizetéssel: 398 Ft



CoV Évkönyv 95 utánvéttel: 598 Ft + Postakölts., előfizetéssel: 498 Ft

PC-s játékok 4!!! A népszerű sorozat 4. kötete már előjegyezhető!!!

ELsőSeGÉly



Weisz Roland Herendről az utóbbi 8-10 levelében arról érdeklődött, miért nem kapja már meg végre a megrendelt PC-s játékok 3. könyvet. Ezúttal azonban rendhagyó módon 2 kalandjátékhoz küldött kiegészítéseket:

Clouds of Xeen (Might & Magic IV.)

- A With Tower felett, a felhőkön, a dny-i sarokban van egy szobor, amit ha megfogunk, ad egy szintet grátisz. Úgy lehet idejutni, hogy a (8,2)-es helyről nyugat felé 6-ot ugrunk a teleporttal. Kapunk egy "Super Explorer" awardot is.
- A Cave of Illusionben a dugóhoz nem kell monumental erő, elég a fantastic is.
- Arjinak nagyon megéri segíteni, 750000 XP-t ad.
- A Xeenközi-tengeren az a bunkó halász nem Emerald Nunchakut adott, hanem egy sz*r gyűrűt. A játékban nem találtam sem Dragonspeart, sem Golemhammert, csak kardokat ezek ellen. A Dragon Lair-ben az urnák kidobnak, ha nem tudjuk fizetni a Dragontax-t. Egyébként öt (5) Dragon Lore van, meg egy Art of Taxation. Én a harmadikig jutottam el becsületes játékkal.
- A kút Shangri La-ban akkor is ad szintet, ha nem vagyunk 20. szintűek.

Ennyit erről. Hozzátartozik még, hogy Adventurer módban játszottam.

EYE OF BEHOLDER 3.

- *Mauzóleum Level 3*: a karok állítgatásában van valami logika, csak már elfelejtettem, hogy mi (he-he). Az erdő térképét két részletben rajzoltátok le, de az átjáró közöttük máshol van, méghozzá a legnyugatibb fal legdélibb sarkában (az első részleten gyk.). Amikor az öreg szellem könyvei közül kell választani, a varázsló nagyon örül a Book of Arcane Deeds-nek. (Ha itt helyesen választ, a karakter kap egy szintet is.)
- A *Mage's Guild Level 2*-n az 5-ös helyen van egy Cloak of Protection +3 is.
- *MG Level 4*: A +4-es tört Ocnor-nak hívják, nem Demar-nak.
- *MG Level 6*: Ez a szint elég durvára sikeredett. A Stone Key-es ajtóig (3) semmi gond, addig kitart a Water Breathing is, de ahogy belépünk rajta, van egy Dispel Magic, és egészen a Copper Keyes ajtón (10) tülig nem lehet varázsolni. Első dolgunk legyen itt, hogy vegyük fel a másik búvársisakot és adjuk az egyik harcosra. A másik a sok Healt- és Raise Dead-ot, ill. Resurrectiontudó papon legyen. Ez azért kell így, mert harcolni és (később) feléleszteni is kell. Azon a helyen, ahová a Wall of Force-t feltenni, élesszünk fel mindenkit és a mágus varázsoljon falat. Talán kibírják, míg kiérnek, mert ott egyből nem lehet pihenni, és jönnek az elementálok, mint a gőzmozdonyok. Ahogy kiérünk, keressünk egy rejtett gombot! (Azon a falon lesz, ami jön utánunk.) Erre megnyílik valahol a fal, oda menjünk be. Itt szükség lesz négy darab kulcsra, úgyhogy az úton semmilyen kulcsot ne dobáljunk el, ami megmarad zárnyitás után! A nyitogatás során vigyázzunk a falból röpködő nyilakra. Ha kész, ismét fal nyílik, ahonnan elementálok ömlenek elő. Kb. egy tucatot mindenképpen le kell vágni, aztán besurranni az egyik szobába (mert kettő van). Lehetőleg ne egyből a mérleges szobába, mert ott nem lehet pihenni. A(z) (igazi) Lich-nek elég két csapás.
- *Templom Level 1*: Azt a fekete pudingot Living Muck-nak hívják, és nem hat rá sav, méreg, villám, a tűznek ill. Magic Missile-nak pedig felező hatása van rajta.
- *Templom Level 2*: A 23-as pont előtti mező forgató hatását elkerülhetjük, ha varázsolunk egy Bless-t. Ez oda van írva a mező előtti táblára.
- *Templom Level 4*: Az Élet Botjáért (Staff of Life) úgy mehetünk be, ha beleiszunk a középső teremben lévő két kis kút valamelyikébe. Azt hiszem, ilyenkor egy Bless-t kapunk, de ez nem biztos. Ha nem iszunk bele, akkor kidob egy teleport.

Hát, tényleg nem adott túl sok XP-t a progi. A new partymban a varázslóm 12 szintű lett csak (tehát az egész játék alatt csak egy szintet lépett, mivel a new party 11. szintű), a harcos és a pap lépett csak 3 szintet. Szerintem amúgy így utólag érdemes felvenni Tabithát Bug helyére, mert a vége felé eléggé a harcon van a hangsúly, és így legalább a Dark God ellen mind a hat karakter fegyverrel támadhat. A front rank karaktereknek adjuk a halberd +4-et ill. a Dhauzimmer-t, Tabitha legyen a 2. sorban a polearm +3-mal, a varázslónak az Ocnor +4-et, a papnak és Father Jon-nak pedig a két +3-as kalapácsot.
Huh, hát ez egy kicsit hosszú lett.

Anyiszonyan Artúr Szekszárdról ezúttal a **DUNE I.**-hez küldött néhány tippet:

- A prospectoroknak is adjunk ornit, mert azzal gyorsabban jutnak el egyik helyről a másikra.
- Ha elmegyünk egy csatába, és már sejthető valami a kimeneteléről, akkor Stilgar tud előrejelzést mondani. Tehát nem árt a harcok elején mindig beszélni vele, mielőtt még sok embert vesztenénk.
- A Harkonneneket "ki lehet füstölni", ha egy ellenséges területet egy attól délebbre fekvő barlangból elárasztunk növénnyel. Így harc nélkül szerezhetünk barlangokat (pontosabban először erődöket), de spice-t viszont nem termelhetünk ki az adott helyen.

Balogh Miklós, ismertebb nevén **SV MATIAS** Bajáról 1-2 régebbi, de máig értékes darabhoz küldött be tippeket:

GATEWAY/*Legend* - Ha valakinek olyan verziója van meg, melyben a fegyverraktárban nem csak néha írja ki a gép azt, hogy nem lát semmiféle gombot, az vegye magához a fegyvert, várja meg a 0:30-at, és aludjon el a földön. Másnap a szobájában fog ébredni, a cuccainak a társaságában, köztük a fegyverrel. Igaz, kap egy üzenetet 100 credit büntetésről a tilosban parkolás miatt, de hát... Igenis lehet eredményt elérni az "űrkaszinóban", mert a feketeruhás WOMAN könnyen beinvitálható a hátsó ajtó mögé. Igaz a program ezt nem pontozza, de bizonyos nézőpontból mégiscsak eredmény.

STREET ROD/*California Dreams* - A Chevrolet Styleline 1949 egy olyan autócsoda, melynek az alkatrészei többet érnek magánál az autónál, a karosszériáért meg minden pénzt megadnak! Aztán csak óvatosan az overlow-val! Csak mellékesen: ez C64-en nem nyerő.

A minap a kezembe akadt egy cheat file, ebben leltem fel az alábbi infokat minden **Dark Forces** rajongó számára:

LA BUG - insect mode
LA CDS - térképet kapunk
LA SKIP - tovább lép az aktuális szinten
LA RADY - feltölti a fegyvereket
LA NTHF - teleportál bennünket
LA REDLITE - megbénítja a "rossz fiúkat"
LA IMLAME - sérthetetlenek leszünk
LA POSTAL - megkapjuk az összes fegyvert, feltöltve
LA DATA - megadja a koordinátánkat
LA SECBASE - az 1. szintre jutunk
LA TALAY - a 2. szintre jutunk
LA SERVERS - a 3. szintre jutunk
LA TESTBASE - a 4. szintre jutunk
LA GROMAS - az 5. szintre jutunk
IDTENTION - a 6. szintre jutunk
LA RMSHED - a 7. szintre jutunk
LA ROBOTICS - a 8. szintre jutunk
LA NARSHADA - a 9. szintre jutunk
LA JABSHIP - a 10. szintre jutunk
LA IMPCITY - a 11. szintre jutunk
LA FUELSTAT - a 12. szintre jutunk
LA EXECUTE - a 13. szintre jutunk
LA ARC - a 14. szintre jutunk

Megjegyzés: A <Space> az LA és az aktuális kód között lényeges!

Kulcsár Gábor (Gabriel) Budapestről maxi méretű kiegészítésekkel lepett meg bennünket:

Star Control 2

- *DADA* nem tudta, hogy lehet végtelen ResUnitot szerezni. Nos, nagyon egyszerű: a Föld körül keringő bázisnál az Outfit starship menüpontot válasszuk. Ezután "-module", és Planet Lander kiválasztása.
- Az Ultron-t három alkatrésszel kell megjavítani: kell hozzá Rosy Sphere, Clear Spindle, és az Aqua Helix. Ez utóbbiról egy info: Thraddashoknál van, a Zeta Draconis első bolygóján. A Thraddashok őrzik, így azután érdemes elmenni érte, miután elegendő számú hajójukat kipusztítottuk (ekkor ugyanis el lesznek bűvölve a hatalmas erőnktől, és megkérnek, hogy tanítsuk őket - mi leszünk a Great Teacher...)
- Az Orzok előtt ne nagyon beszéljünk az Androsynthekről, mert bedühödnek és szétlövik magukat (???). Egy szövetségessel kevesebb.
- Ha már elszállítottuk a Shofixti maideneket Tanaka kapitányhoz, és a Starbase-n felszedtünk egy Shofixti hajót, mehetünk a Yehatokhoz. Elmondjuk nekik, hogy a Shofixtik visszatértek, mire kirobbantanak egy forradalmat. Egyelőre fogalmam sincs, mire jó, de valamire biztosan...
- Ha már szóba jöttek a Shofixtik: gondot okozhat, hogy Tanaka kapitány nem hisz nekünk, és szét akar lőni minket, mint Ur-Quanokat. A rábeszélés nem használ: kezdjük el inkább szidni (hülye félfülű nyúl, meg hasonlók), erre először még jobban bedühödik, de aztán észbekap, hogy az Ur-Quanok sose szidták.
- Nem tudja valaki véletlenül, hogyan lehet disable-be tenni a Talking Pet-et az Umgahoknál? Állandóan teleportál egy szerencsétlen Ur-Quan hajóhoz, az Arilouk pedig az istennek se' akarják felderíteni a helyzetet...
- A Talking Pet viszont nem azonos azzal a szörnnyel, akit a VUX kapitánynak kell elvinni: ez a szörny a Delta Lyncisen található (570.4 — 979.5)
- A legjobb config: két Hellbore-cannon előre, három ATS system, esetleg egy-két Pointing Defense, két Fuel Tank a jobbik fajtából, egy kabin, a többi pedig Shiva Furnace (persze miután megvettük az összes technológiát a Melnorme Tradertől). Így pl. elég hatásosan lehet Ur-Quanokra vadászni — elég neki három lövés.
- Három szivárványos-világ coordináta (a Melnorménél 500 credit mindegyik!): 853.4 - 879.7, 039.5 - 745.8, 766.6 - 866.6

Csidei Péternek Szombathelyen még mindig a **Monkey Island 1** a kedvence. Egy kis hibaigazítás a leíráshoz (CoV 15).
A hiba: Amikor Guybrush kilövi a követ a katapultból, az teljesen hibátlan eljárás! Tehát nem kell előre módosítani semmit! (Nem baj, ha elsüllyed a hajó) Miután sikerült kilőni saját hajónkat, menjünk jobbra, ahol egy kötőmeg van. (*Pick up Rock*) Ekkor Guybrush automatikusan leteszi a követ a kilövőhelyre. Na és most menjünk le módosítani a katapultot. Ezután már minden a leírás szerint történik. Esetleg ha a játék végét meg akarjuk változtatni, akkor a kannibáloknak említsük meg, hogy van ezen a szigeten 3 csirkefogó, akiknek éppen kilőttük a hajóját. A változást észre fogjuk venni. Ugyanis a 3.rész végén mikor Guybrush elindul, hogy megakadályozza az esküvőt, nem arany barátaink érkeznek meg, hanem Herman Toothrot! Felajánlja, hogy ő is velünk tart és a játék végén nem Toothrotot mutatja, amint éppen minket keres, hanem szorgalmas legénységünket, amint éppen a kannibálok börtönében csücsülnek.

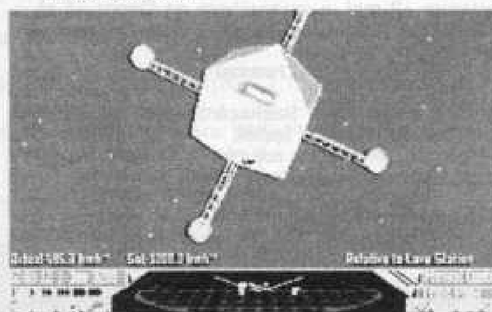
DoT

TökösMákos

Elite II. *(PC)*

Pár tünet a HIBÁS törésre:

1. Egy kedves jelenség: lépjünk be egy rendszerbe. Dokkolás után menjünk a piacra... Tegyük fel, hogy van nálunk legalább 1 tonna egy Major Import áruból. Adjuk el, lépjünk ki a piacról, majd újra lépjünk be. Nocsak, az említett áruból (amiből az előbb egy gramm sem volt), most valamiféle túlcsordulás folytán 65.000 tonna felett van a készlet... Akkor cseles a dolog, ha a Bulletin Board listáján kétszeres áron keresik ezt a cikket... (Nem valószínű, hogy a fejlesztők bennhagyták volna ezt a bug-ot a programban, így ugyanis kb. 3-4 perc százezreket összeszedni).
2. Tegyük fel, hogy Harmless besorolásúak vagyunk. (Egyébként mindegy, csak így a leginkább feltűnő)... Szálljunk fel, és bármilyen lézerrel durrantsunk bele egyet az állomásba. Fizessük ki rögtön a büntetést. Nézzük meg a "profil" lapot: rögtön Dangerous, Deadly vagy ELITE leszünk, az Interol-nál pedig Fugitiveek. Na most, ha elugrunk egy Independent rendszerbe, az a bírság, amivel megvágnak, 9-10 számjegyű... (Jóval több, mint egy Panther Clipper).
3. Ha olyan hajót veszünk, amin csak 1 Gun Mounting van, érdekes lesz lézert venni rá. Általában lefoglalja a raktérből a megfelelő mennyiséget, az árát is levonja, de valahogy nem adja be a célkeresztet, meg ki sem írja a felszereléseknél... (Ergo használhatatlan). A másik kedves dolog: előfordult, hogy egyszerűen nem lehetett leszedni a valóban fentlévő lézert az Eagle-ről, azt állította az ürge, hogy nincs is lézer a hajón (nem azt, hogy belső része a hajónak, mint az IC-nek az 5-ös Hyperdrive). Persze másikat sem engedett felrakni. (Hiszen a hajón már van lézer...)
4. A küldetéseknél esetenként érdekes összegeket ír ki a BB-ben. Ez a megfelelő lapra szerencsére már jól kerül fel.
5. A legidegesítőbb: dokkolás után az F3-mal előcsalogatható képernyőről (felszerelések) történő másik képernyőre váltáskor imád lefagyni. (Ctrl-C-vel itt is ki lehet még lépni a DOS-ba).
6. Mióta Dangerous vagyok, kb. 200-250 hajót olvasztottam el, mégsem hajlandó feljebb tenni. (Ez persze lehet, hogy nem hiba). Hasonlóképpen: egy hegy csomagot leszállítottam a Federal Military-nak, mióta Corporal vagyok — ugyancsak nem akar feljebb lépni...
7. Párszor sikerült a következő is: az adott rendszerbe belépve, autopilot be, max. időgyorsítás: a kis csomagok listája ill. a főképernyő között váltogatva, az időgyorsítást állítgatva ill. az autópilotot kapcsolgatva már az űrben (3-4 AU-ra a bázistól!) elvették a szállítmányt ill. fizettek. Mekkora távolság is az az AU?
8. Hozzáfűzés a javításokhoz: érdekes módon, amikor egy Equipment Service-t csináltattam, rögtön tönkrevágta az összes Thrustert. Egyesével megjavíttattam "őket", utána rögtön csináltattam még egy Equipment Service-t, az megint tönkrevágta mindet. Kb. 10-szer eljátszottam, aztán meguntam. (Ez csak egy rendszerben fordult elő, azt hiszem a Sol-ban).
9. Bocs, de nem értem, hogy hogy lehet állandó gyorsulást megadni a hajóknál. Ha jól tudom, egy hajtómű erőt fejt ki, az ebből származó gyorsulás pedig a hajó tömegének függvénye. Vagy a megadott érték a teljesen telepakolt hajóra vonatkozik?
És mi az, hogy a hajó súlya? Ez szerintem égitestenként változik. A súly egy erő. Ja, a tonna valahogy a tömeg mértékegysége. **(DADA, a Mass véletlenül nem tömeget jelent?... Oops...)** (Bocs, ha bunkó vagyok, de csak ha nincs igazam!)



10. A felfedezésekhez? egy Mis-Jump jóvoltából volt alkalmam egy kirándulást tenni a (-125,-83) szektorban, egy olyan rendszerben, amiről már az a bolygóinformáció, hogy "*Enter system at your own risk*" stb. Miután körülnéztem ott sem bővítette a "tudásbázist".
11. Panther Clipper: Kb. 3 hónap (a játékban), mire össze bírtam szedni 11 embert (talán béna vagyok), a hajó pocsékul fordul, max. kb. 10 fényévet ugrik egyszerre, akkor már 80 tonna hidrogént zabál, rohadt sok időt felemészt az ugrás; nagyon nagy szükség volt ezért megtúrni a 2. startpozíciót. (Minden más hajóra össze lehet szedni a pénzt max. 2 év alatt, de az már marha sok). A plazmagyorsító miért szolgálja a felfedezéseket? Egy nagyon erős fegyver (egy olyan böhöm cirkálót, ami a Coriolisok előtt szokott lenni, egyből szétszedett). Csak azt nem értem, mért ürült ki ettől még a belső tank mindig. Ja, ha max. időtúlpörgetéssel megyünk az űrben, nehogy egy sugarat is eleresszünk! Nekem rögtön (minden alkalommal) kiürült az Internal Tank. Ja, nincs rajta hely Fuel Scoopnak! (Legalábbis az én verziómban.)
12. A bolygófelszíni gyilkolászásnál MINDIG fugitive lettem. (Csak egyszer nem, amikor az áldozat nem ugrott át egy másik rendszerbe, és akkor lőttem le, amikor a program már nem írta ki az "Alt"-ot. Tényleg, hogy lehet az Interpol státuszt tisztára mosni?
13. Jó kis poén: ha fejleszteni megyünk anarchiákba, nagyon gyümölcsöző a köv. technika (máskor is hasznosítható: Állítsuk be a sebességet 1000 km/h-ra (várjuk meg, amíg be is áll!), motorok ki, 5. időgyorsítás, csata, mentés, pajzsok fel, motorok ki... (Ha rohadtak akarunk lenni, híresztetjük el 3-4-szer, hogy lerobbant a hajónk...) 5 pajzzsal sem nagyon lehet ugrálni, arra jó, hogy egy 5 MW-os találatot kibír, meg le lehet vele gázolni a kisebb hajókat. (Pl. Eagle. Az Osprey-k, Falconé-ok ill. a Hawk-ok kifejezetten kamikaze módon harcolnak!)
Ha nincs hátul lézerünk, egy IC-t a köv. módon nagyon vidám kinyírni: szembe haladni ugye nem nagyon vicces, mert iszonyú nagy és lassú, könnyedén legázol. Forduljunk vele szembe, de negatív értéket állítsunk be, egy Asp vagy egy Constrictor (a kedvenceim...) Retrogyorsulása is nagyobb, mint egy IC-nek a Main. Innen már nagyon nehéz... (Soha nem ér utol, 4 MW-os lézerrel meg könnyen szét lehet szedni.) Másik: húzzunk el előle 10-12 km-re, autopilot. Ha szerencsénk van, már 9 km-ről lehet sebezni.
14. Ha valaki Shoot 'em Up őrült, nehogy 4 MW-osnál erősebb lézert vegyen! (Azt is csak hűtővel.) Pár mp alatt túlhevül, aztán van egy 20-100 MW-os pulzálója.
15. Bocs, hogy ekkora baromságot kérdezek, de HOGYAN LEHET EGY RENDSZERBE ENGEDÉLYT KÉRNI?!
16. Egy Constrictor szerencsésebb választás a BIOGRAHPICAL küldetésekre, mint egy Asp. Ha ugyanis egy Asp-ra 4-es Hyperdrive-ot teszünk (maradék: 40t), hatótávolsága 21.33 fényév, ekkor nem árt kb. 18-20t (min. 16!) hidrogént is bevágni a raktérbe (persze ez az áldozat hajójától is függ) (maradék: 20t), ide pedig nehezen rakunk be 4 MW-os lézert, ha pl. autopilotot meg scannert is szeretnénk... (A többiről meg a pajzsokról nem is beszélve. (2 pajzs még olyan, mint halottnak a csók).
Tehát a 4-es hyperdrive túl sok. Hármasból van military is (jó gyors és csak 24t), de ezzel az Asp csak 12 fényévet visz, az meg egy Tiger Trader-hez kevés. Egy Constrictor egy ilyennel éppen 15-öt ugrik (azért "éppen", mert ennyi volt a leírásban ajánlottnak), ami mellé még minden jó cucc felfér! (Az energiabomba és a mentőkabin teljesen fölösleges.) Ha még így is késve érkezünk az ürge után, fogjuk be a "kurrens naprendszerbe" térképen. (A radar mapper segítségével a típusát kérdezhetjük le, a telefonnal pedig a "rendszámát".) Érdemes a játék elején olyan 600 ezer pénzegységet összekaparni, aztán utána már nem túl drága a military fuel. (És váltogathatjuk az Asp-Constrictor kombinációt). Ha valakinek fogy a pénze, még mindig vehet min. egy Transportert, aztán pár hónap alatt újra fenn van.
17. A játéknak vmi fantasztikusan béna Joystick felderítése van. Hogy miért nem tudtak beletenni egy olyan kalibrálást, mint a *Comanche*-ba vagy az *X-Wing*-be...
18. Egy kiegészítés: a szürke *-gal ki lehet menteni az éppen látható képet. (A *Norton Commander* Vector.exe-jével meg lehet nézni).

Érsek László, Mosonmagyaróvár

Simon the Sorcerer *(PC)*

A történet Simonék házában kezdődik. A kutyesz talál egy könyvet, Simon félredobja, ekkor megnyílik egy dimenziókapu. A kutyesz átmegy, Simon utána. Eközben valahol máshol egy pár goblin kajáidéző varázslatot mormol. Megjelenik a dimenziókapu, Simon a goblinok elé esik, majd egy üstben látjuk viszont. A kutyesz megharapja a főnököt, Simon elmenekül.
Egy kunyhóba lépdes befelé, ahol megtalálja a varázsló levelét, hogy szabadítsa ki stb., stb... Na itt kapcsolódunk mi is be (!!!).
Nyissuk ki a fiókot, vegyük ki az ollót, a hűtőről vegyük le a mágnest, menjünk ki. Jobbra a kovácsnál vegyük fel a kötelet, a harangnyelvet. Tovább jobbra egy furcsa fickó úcsörög. Balra, vegyük fel a létrát, majd be a házba. Vegyük fel a potiont, menjünk ki. Na innentől inkább címszavakban. A kocsmában vegyük fel a gyufát, beszélgessünk a varázslókkal. Menjünk ki az erdőbe, húzzuk ki a tüskét a barbár lábából, erre kapunk egy sípot. Hallgassuk végig a baglyot, érdekes dolgokat mond. A favágótól kérjük el a fémdetektort. A barlangon át menjünk be a teknőshöz, etessük meg Simonnal a mocsarat, és tegyünk a tégelybe is. Miután a teknőc elhúzott, nyomjuk el a ládát, itt egy titkos bejárat, de a deszkával nem tudtunk semmit sem csinálni. A teknőctől jobbra eljutunk a hegyekhez, a varázslós képernyőn használjuk a fémdetektort. A hídnál hagyjuk, hogy a troll megfújja a sípunkat, továbbmehetünk. A boszorkány kútjától hozzuk el a vödör vizet, és öntsük rá a hülye babjaira. Vegyük fel a babot, ültessük el a komposztba, a dinnyét nyomjuk a szaxis

hangszerébe. Vegyük el tőle, és fújjunk bele az óriásnál. Tovább jobbra, a sárkányhoz vágjuk hozzá a potiont, a tűzoltókészüléket vegyük fel. A hegységi követ töressük szét a kováccsal, a fossziliát dobjuk be a tudósnak a gödörbe. Ezután elhozhatjuk a vitterilt, amiből a kovács baltát készít, ezt adjuk a favágónak, a házában oltsuk el a tüzet, húzzuk meg a kampót, a mahagónit vegyük fel, meg még a mászókapcsot is. A mahagónit adjuk a férgeknek, a mászókapcsot nyomjuk a sziklába. A kocsmai durufról vágjuk le a szakállát, a bánya előtt vegyük fel, password: BEER, az alvó részeget csiklandozzuk meg a madártollal, vegyük fel a kulcsot. A goblinok előtt a kő alatt van egy bevásárlólista, ezt adjuk le a boltban. A harangnyelvet tegyük a harangba, lökjük meg, másszunk fel a hajón. Tegyük le a férgeket a fára, majd a lyukba a létrát. A szarkofágot nyissuk ki, és fogjuk meg a lelógó gézdarabot. A dárdát odaadhatjuk a varázslónak. A szakadéknál ereszkedjünk le, a gnómnak adjuk oda a sarat, a gyűrűvel húzzunk vissza a ládához (bolt). Szálljunk bele, majd, ha lehet, nyissuk ki. Vegyük fel a dobozok közül a varázskönyvet, nézzük meg, vegyük fel a patkánycsontot is, rakjuk a cetlit az ajtó alá, nyomjuk ki a kulcsot, nyissuk ki az ajtót. A vödröt vegyük fel, a druidánál vegyük le a gyűrűt, majd húzzuk a fejébe a vödröt. A tüzes vasat használjuk a druidán, erre békává változik. Másszunk be a vasszűzbe, ha megjött a béka, vegyük el tőle a fűrészt, vágjuk el a rácsokat. Az —Xstrong mentollal leheljük le a hóembert.



A malacot engedjük neki a csokiajtónak, bent vegyük fel a méhészfelszerelést. Fújjuk le a méheket, a viaszt nyomjuk a kocsmáros hordójába. Így megkapjuk a keresett papírt, és pluszba még egy hordó SÖRT is. Ez utóbbit adjuk oda az ördwarfnak, majd továbbmehetünk! Az alvó dwarftól elvett kulccsal kinyithatjuk az ajtót, de a kampót se feledjük el. Bent adjuk oda a papírt a fickónak egy gemért cserébe, a gemet eladhatjuk az indiainak 20-ért, ezen vehetünk a boltban mindent (amit lehet). A kampót a kötéllel dobjuk a barlang (sárkány) bejárata fölötti kőre, a lyukon keresztül a mágnessel még 43-ig szedhetünk aranyat. A fáról szedjük le az X-et, erre mondja a 3 varázsszót: HOCUS-POCUS, ABRAKADABRA, ALZANGI (?), KOLBÁSZOK. Ennyi tudással és pénzzel már varázslóvá válhatunk. Menjünk el a banya házához, bent egy kő-papír-olló jellegű játékot játszhatunk a madame-mal. A végén ő sárkánnyá változik, erre mi egérré, és húzzunk ki a lyukon keresztül (valami kimaradt: a kalapáccsal és a free naillel le lehet szögezni a fát a mocsárban, a frogsbane-t adjuk a breki-druidának, az ad egy IGYÁL MEG pósönt). A Tower of Doomban a seprűvel átröpülhetünk az ajtóhoz, itt elfogyasztva a druida italát XXS méretben mehetünk tovább... A kertben vegyük fel a vödörből a gyufaszálat, a levelet, a követ, majd a vizililiomot is, ezekből (gyufa, vizilili, levél) gyártsunk hajót, vegyünk le egy magot, morzsoljuk el a kővel, az olajat kenjük a vízcsapra, a kutyaszőrrel húzzuk meg a vízcsapot. A pocsolya túloldalán vegyük ki az ebihalat a vízből, és tartsuk tüszként. Ha a béka elment, együnk a gombákból. Visszanyerve normál méretünket, törjük le az ágat. A toronyban támasszuk ki ezzel a láda száját. Vegyül fel a lándzsát. Az alsó szinten piszkáljuk le a lándzsával a koponyát. A hálószobában a zoknit rakjuk a pénztárcába, így el tudjuk kapni az egeret. A tükörrel beszélgetve (miután elolvastuk Sordid varázskönyvét) megtudhatjuk a két démon igazi nevét. A ládát törjük össze legalul, a pajzsot fényesítsük ki, majd rakjuk a legfelső szinten a kampóra. Itt bírjuk rá a démonokat a hazamenetelre, majd miután a varázslat segítségével eltűntek, menjünk a teleporthoz. Ugye felvettétek a varázspálcát is?

A pokolban vegyük fel a faágat, egy követ, beszélgetés után kapunk egy brossúrát is, amelyben egy gumi rejtőzik. Rakjuk össze, a csúzlival lőjük meg a tűzjelzőcsengőt, vegyünk fel egy bonus gyufát. A következő helyszínen tegyük magunkévá a vödröt, végül Sordid maestrót változtassuk kővé. Most oldjuk meg azt, amit Sordid varázslattal akart: gyűjtsuk be a lávát a gyufával, a varázspálcát dobjuk a lávába. Megtörik a varázs, Sordid meg akar pusztítani minket, vágjuk hozzá a viaszvödröt, erre Sordid belecsúszik a lávába.. Brrr...

Ennyi! Tökjó!! A szöveg!! Is!!

Makkmarci

Theme Park *(PC)*

A programban egy vidámpark építésébe és működtetésébe kóstolhatunk bele.

A program min. 386-os, 4 MB RAM-mal feltuningolt gépeken fut, a mem drivert (pl. QEM) nem szereti, a hangot pl. nem hajlandó betölteni nekem. Nem tudja valaki, miért? Ha igen, hívjon du.17h után (1144-639).

Kezdéskor beírhatjuk fedőnevünket. Ekkor hat menüpontot kapunk:

1 - új park kezdése
2 - letöltés
3 - régi park folytatása (kilépés után elmenti)
6 - kilépés

Válasszuk az 1. pontot.

Beállíthatjuk nevünket, fedőnevünket, és a bonyolultságot: az első "csak" parktervezés, a második csak a pénzügyektől kímél meg bennünket, míg az utolsó mindent ránkhagy.

A következő az emberek típusa: kappy — optimista, fussy — pesszimista.

Ammo: a pénzünk mennyisége

A nyolcadik a vetélytársak száma, a következő a nehézségük.

Beállíthatjuk még hogy először játszunk-e, ezután kiválogathatjuk, hogy a föld melyik részén vegyünk parkot...

Most kerültünk a tulajdonképpeni játékba, először részletezem a menüket, majd az ikonokat, a végén megpróbálok pár tanácsot adni.

FILE

restart: a park vétele utáni állapotot állítja vissza.
load: töltés
save: mentés.
park open: ezzel nyithatjuk meg a parkot
fire: tűzijáték drága, de később megéri.

OPTIONS

Sound: hang
Music: zene
Advisor: tanácsadó a szövegeit később elemzem.
Auto Boy Bus: automatikusan lecseréli a buszt
Sandbox: itt is állíthatjuk a játék nehézségét.
Game speed: sebesség

DISPLAY

Ride: a játékokat rövid ismertetővel itt választhatjuk
Shop: a boltokat rövid ismertetővel itt választhatjuk
Scenery: a díszítő elemek, fák, lámpák WC-k.
Shoplist/ride list/staff list: itt egy listát kapunk a boltokról, mennyi profitot hoznak a játékokról, mennyi látogatójuk van, a munkásokról, milyen hatékonyan dolgoznak stb.
Park map: térkép
Bankreq.: pénzügyeink — itt lehet a jegy árát is beállítani
Bank stat.: osztalék és egyéb részvényekkel kapcsolatos dolog
Park status: a látogatók hangulata.
Stock screen: itt lehet leadni az árurendelést. A csíkkal beállíthatjuk. Azt, hogy mennyi kell a *send oder* gombbal kérhetjük le.
Research Department: A kutatásokat állíthatjuk be. Legfelül a kutatásra szánt összeg, az alatta lévő oszlopokkal pedig azt adhatjuk meg, hogy az egyes újításokra (meglevő játékok fejlesztése, új játékok feltalálása, új boltok, új takarítók képzése, új WC-k, új buszok) mennyi pénzt szánunk.

GAME

Stock market: tőzsde — itt vásárolhatunk, illetve eladhatunk részvényeket
World-map: világtérkép
Makethings liny: kicsinyítés



A menükkel megvolnánk, most jöjjenek az ikonok. Tulajdonképpen ezeket fogjuk használni a játék során:

1. Ember — Először egy jó útrendszert kell szerkeszteni, mert a látogatók elég buták. A jobb gombbal választhatjuk ki. Az elsőn jól elbóklásznak, ez általában elég. A másodikkal egy egyirányú rendszerben vezethetjük látogatóinkat. Ez nem túl jó, jobb módszer a harmadik: jelzőtáblák kitétele.
2. Sok ember — Ez köti össze az utat a játékokkal, ebben várakoznak az emberek míg nem ők kerülnek sorra. Ennek a hosszát a menet befogadó képessége szerint határozzuk meg.
3. Egy ló — Ha a jobb gombbal clickelünk rá, előjönnek a játékok. Itt válasszuk ki, hogy mit akarunk rakni a járdától nem túl messze, ezután kirakhatjuk a bejáratot. Ehhez vezessük a várakozó utat, a kijárathoz pedig rögtön hozzáköthető az út.
4. Üzlet — Itt választhatjuk ki, hogy milyen üzletet akarunk, mert a látogatók állandóan esznek, játszanak, isznak. Az ételt lehetőleg ne rakjuk közel pl. a hullámvasút kijáratához, mert néha hányni szoktak. Fa-díszítő elemeket a WC-be mindig rakjunk le, minél előbb kutassuk ki a Supertoalettet.
5. Tisztelgő — Fogadhatunk fel alkalmazottat, takarítót (aki a hányást, szemetet takarítja), művészeket (akik szórakoztatnak), szerelőt (aki az elromlott meneteket javítja meg) stb.
6 N-térkép.
7 ? — a kérdőjellel információt kérhetünk a játékokról. Öt kis ikon van jobboldalt lenn. Az elsővel a menet idejét állíthatjuk be, a másodikkal az egyszerre beférő emberek számát, a harmadikkal szerelőt hívhatunk, a negyedikkel lezárhatjuk a menetet, az ötödikkel a menet gyorsaságát, izgalmasságát állíthatjuk be.
/ Boltoknál megadhatjuk az eladási árat és az extrákat (pl. sok só), takarítónál (a két kis körre, majd a körbe mutató nyílra clickelve) megadhatjuk a kötelező útvonalat is.
8. Fej — Az emberek hangulatát nézhetjük meg vele.
9. Pénz — Pénzügyeikbe tekinthetünk bele.

Aikor feltaláltunk valamit, a jobb felső sarokban megjelenik egy lámpa, erre clickelve megismerjük új találmányunkat.

Minden év végén egy értékelést kapunk. Ha kigyönyörködtük magunkat eredményeinkben, clickeljünk a pipásra, ekkor megjelenik egy összesítés. Itt van egy menüpont, amely segítségével eladhatjuk művünket és a föld egy új helyén próbálhatunk szerencsét remélhetőleg több pénzzel.

Az ismertető nem teljes, ha valaki nem boldogul, hívjon nyugodtan, szívesen segítek neki (1144-639) du.17h után.

Zadravec János, Budapest

PC USER AREA

Modemek és modemezés

Már nem egy olvasónk kérdezte, hogy mit tegyen akkor, ha csak E-mail elérése van. S úgy tűnik, hogy nem egy felsőoktatási intézmény e pillanatban csak ilyen eléréssel rendelkezik. Szerencsénkre más emberekkel is előfordult ez, és a legtöbb szolgáltatás elérhető egy egyszerű elektronikus levélben. Ezeket természetesen speciális programok speciális használatával érjük el — küldünk egy levelet, ami tartalmazza a parancsokat és ezekre a parancsokra reagál a másik gépen futó program. A legtöbb ilyen program meglehetősen érzékeny arra, hogy mit írunk neki — ugyanúgy, ahogy egy fordító sem eszi meg az értelmetlen parancsokat. Tehát amit itt leírok, azt pontosan illik begépelni! A kis- és nagybetűkre is tessék ügyelni — a legtöbb nagygépes rendszer elég szigorú ezekkel kapcsolatban. Még egy általános dolog — a levél **Subject:**-je üresen marad a legtöbb esetben, ha ezt külön nem említem. Vannak esetek, amikor az email-en kívül más elérésünk is van, de valamiért az alant következő megoldásokat követjük. (Ez elsősorban *archie* kereséseknél és a *Usenet*-re való *post*-olásnál fog előfordulni.)

Alapvetően úgy tekintem, hogy az **email** fogalmával tisztában vagyunk és tudunk küldeni és fogadni **email**-t. Ennek hiányában kérdezzük meg a helyi számtech tanárokat, hogy van-e ilyesfajta lehetőség.

Na akkor hegyibe!

FTP

Az **FTP** a **F**ile **T**ransfer **P**rotocol rövidítése, és file-ok átvitelére való. Az **FTP** site-ok általában könyvtár struktúrában tárolják az anyagaikat. (Mint minden az *Internet*-en, ez is **Unix**-ból indult) Ha "élőben" ftp-zünk, akkor megmondjuk, hogy melyik távoli gépre kapcsolódjon be, és mégis mi kell nekünk onnan. Ez **email**-ben sem más — csak sokkal lassabb. Küldünk egy szép levelet egy megfelelő címre, és ott sorról-sorra leírjuk az általunk óhajtott parancsokat. (Amit szerencsés esetben az **ftp**> promptra gépelnénk) Jó esetben az *ftpmail server* szépen végrehajtja a parancsainkat, és elküldi a kapott file-okat.

Lassúság — ez mostanság az *Internet* nagy baja. Olyan iszonyú mennyiségű felhasználó özönlik a Hálózatra, hogy a hagyományos (végülis már több mint 25 éve létezik a Net) megoldások mindegyike túlterhelt. Ez vonatkozik mint a kívánt *ftp site*-ra, néhány annyira népszerű hogy 500 embernél is több tartózkodik rajta egyidőben. Ugyanígy, az a néhány nagy *ftpmail server* ami megkísérli kiszolgálni az embereket, az is erősen megterhelt. Szerencsére nemcsak központi serverek vannak, hanem a nagyobb helyek saját maguk is üzemeltetnek **ftpmail** szolgáltatást. Íme az *ftpmail server*ek listája, mindenegyiknél **ftpmail** a usernév (pl. *ftpmail@census.gov*)

sunsite.unc.edu, decwrl.dec.com, census.gov, ftp.uni-stuttgart.de, ftp.luth.se, src.doc.ic.ac.uk, cs.uow.edu.au

Két **bitftp** usernevű **ftpmail**:

bitftp@pucc.princeton.edu, bitftp@vm.gmd.de.

Az nem számít sokat, hogy hova küldjük az üzenetünket, de egy közelebbi gép talán gyorsabban válaszol. Íme egy példalevél, amit valamelyik fent említett gépnek küldhetünk:

open oak.oakland.edu cd SimTel/msdos/starter dir uu.**

Erre visszakapunk egy szép levelet, ami tartalmazza a **starter** könyvtár **uu**-val kezdődő állományait. Ezt adjuk is ki, mert szükségünk lesz később egy **uudecoder**-re! Az **email** az csak 7 bites eredetileg, így a bináris (8) programokat el kell kódolni 7 bitre. Erre egy igen elterjedt megoldás a UU kódolás. Először ugyebár valamilyen szöveges formában lesz szükségünk egy **UUdecoder**-re — a bináris ugyanis UU kódolva jönne... Szóval ha megtaláltuk a listából a nekünk tetsző verziót akkor kérjük is le:

open oak.oakland.edu
cd SimTel/msdos/starter
get uudecode.dbg

Ez éppen egy **debug script**. Miután megjött, mentsük ki egy file-ba, vágjuk le a fejlécet és *debug <uudecode.dbg*. Erre előáll az *uudecode.com*. Ez után már minden **open** parancs után írjunk egy **bin** parancsot (eddig is lehetett volna), mert a bináris file-ok csak úgy jönnek át megbízhatóan. Egy fontos cím még:

mail-server@rtfm.mit.edu

Itt gyülekeznek a gyikok. **GYIK** — **GY**akran **I**smételt **K**érdések, s az ezekre adott válaszok. Angolul **FAQ**, **F**requently **A**sked **Q**uestions. Itt minden elképzelhető, meg sok elképzelhetetlen témában vannak kérdés-felelet formájában megírt szövegek. (És sok egyéb formában is) Például kérjük el az **rtfm**-től az *ftp site*-ok listáját:

send usenet/news.answers/ftp-list/sitelist/part1
send usenet/news.answers/ftp-list/sitelist/part2
...
send usenet/news.answers/ftp-list/sitelist/part20

Erre kapunk 20, egyenként olyan 60Kb-s levelet, szóval nézzük meg, hogy tárolhatunk-e ennyi levelet. Mint látható, egy levélben több dolgot is kérhetünk, de mindegyiket külön levélben válaszolja meg az **rtfm**. Esetleg az **ftp FAQ**-t is kérjük el:

send usenet/news.answers/ftp-list/faq

A **Net** *e-mail*-es eléréséről itt is találunk egy dokumentumot (no persze angolul), de ezt inkább egy európai servertől érdemes elkérni, őt a *mailbase@mailbase.ac.uk* címen találjuk. A parancs:

send lis-iis e-access-inet.txt

Az **rtfm** *mail-server*-e még sok hasznos trükköt tud. Az egyik az **index** parancs:

index usenet/hírcsoport
(ha a hírcsoport nevében kötőjelek lennének, azt cseréljük le pontokra)

Próbáljuk ki az
index usenet/news.answers
parancssort.

Erre a **FAQ**-k egy tetemes részéről kapunk egy listát, mert a *news.answers* pont arra való, hogy a **FAQ**-kat gyűjtsék össze. A másik szolgáltatás már nem **ftpmail**, de ez is a *mail-server@rtfm.mit.edu* címen érhető el:

send usenet-addresses/<név>

A név egy keresett személy neve lehet. A server tárolja mindenkinek a címét és nevét aki valaha is **Usenet** cikket írt, és ez a parancs ezt az adatbázist nézi át nekünk. A keresés "*fuzzy*" tehát a név-be írjunk be mindent, amit csak sejtünk a címéről. Például ha engem keres valaki, akkor nem csak a valódi nevemet írja be a / jel után, hanem azt is, hogy *chx elte*, mert pl. tudja hogy az ELTE-n tanulok. A kis- és nagybetűk itt nem számítanak, és nem számít a beírt szavak sorrendje sem. A server max. 40 találatot küld vissza. A további címkeresési módszerekről az **rtfm**-nek küldött:
send usenet/news.answers/finding-addresses
parancs fog tájékoztatni minket.

Térjünk vissza az **ftpmail**-re! Igen gyakran előfordulhat, hogy már tudjuk a file nevét amit keresünk (mint előbb a **uudecode**), csak azt nem, hogy hol van. Erre szolgál az

ARCHIE

Nos az **archie** egyike azon szolgáltatásoknak, amit talán a legjobb levélben használni. Interaktívan ugyanis oly' borzasztó lassú tud lenni, hogy hosszú ősz szakállunk lesz, mire kiköpi, hogy nem talált semmit... Íme néhány servernév, mindegyiknél *archie@archie.* kell még elé:

rutgers.edu, sura.net, unl.edu, doc.ic.ac.uk, au, luth.se, kuis.kyoto-u.ac.jp

Tehát például *archie@archie.au* lesz az egyik.

A parancsok a következők lehetnek:

prog <akarmi>
A legfontosabb parancs. Ez keresi végig az adott **archie** *server* által ismert ftp serverek file-listáit a kért <akarmi> után. A keresés pontos feltételeit lásd a **set search**-nél.

help
Segítségkérés

list
A server által ismert *ftp site*-ok listája.

servers
Az ismert **Archie** serverek listája

site
Egy adott *ftp server* filelistája. Szerencsére ez nem adja ki a teljes listát, a mennyiségét lásd a **maxhits** paraméternél.

set
Egy paraméter beállítása

show
Egy paraméter értékének megmutatása

unset

A legfontosabb paraméterek a következők:

search
A **prog**-nál megadható minta illeszkedési szabályait állítja:
exact
A mintának pontosan illeszkednie kell
sub
A mintának szerepelnie kell a file nevében
subcase
Ugyanaz, mint a **sub**, de nem különbözteti meg a kis- és nagybetűket.

maxhits
Hány találatot tartalmazhat max. a lista, amit elénk dönt. 1 és 100 közé eshet. Legnagyobb bánatomra nullára nem állítható...

Az **archie** hatékonyságáról megoszlanak a vélemények, de egy próbát megér mindenképpen.

USENET

Most nem is tárgyalom a **Usenet** olvasását, hanem az ún. **remailer** szolgáltatást ismertetném. Ez arra használható, ha valahogyan tudjuk olvasni a **Usenet**-t, de írni nem tudunk bele. (Vagy a jó magyar hálózat miatt nem megy ki külföldre a cikkünk...)

A következő címekre írhatunk:

news.demon.co.uk,
charm.magnus.acs.ohio-state.edu,
undergrad.math.uwaterloo.ca,
nic.funet.fi

A "usernév" az adott hírcsoport neve lesz, ahová írunk. Ha kötőjel lenne benne (*alt.ascii-art*) akkor azt cseréljük pontra (*alt.ascii.art*) **(Nem L'art.pour.L'art? — CHy)** A vicces az, hogy az egyik legjobb remailer (legmegbízhatóbb és leggyorsabb általában) a *cs.utexas.edu* gép esetében pont fordítva járunk el: a pontokat cseréljük kötőjelekre. Remélem mindenki bele fog ebbe bolondulni... Ezeknél a **Subject:** nem üres, hanem a cikkünk tárgya! Ne felejtsük el, hogy ez nem anonim újrapostázás — ugyanolyan, mintha helyben küldtük volna el a **Usenet**-re.

Anonim újrapostázás — ez is egy fontos dolog. A legismertebb, és legnagyobb az *anon.penet.fi*. Az angol help a *help@anon.penet.fi* címre írva érhető el (mindegy mit írunk, lehet üres is). A német a
german@anon.penet.fi,
deutsch@anon.penet.fi
címeken, az olaszhoz pedig
italian@anon.penet.fi,
italiano@anon.penet.fi
címekre írhatunk. Amikor először írunk a rendszernek, akkor a levélcímünkhöz hozzárendel egy azonosítót, anXXXXX formában. Ezt lekérdezhetjük a *ping@anon.penet.fi* címen. Célszerű beállítani egy jelszót a *password@anon.penet.fi*-nek írva, az üzenet a jelszavunk legyen — ez például jól megfelel első üzenetnek a server felé. Ezt a jelszót gyakran le fogjuk írni nyíltan, tehát semmi esetre se válasszunk olyan jelszót, amit másutt is használunk. Ha mindezzel megvagyunk, akkor a következőképpen küldhetünk levelet valakinek, vagy postázhatunk egy **Usenet** csoportba:

To: anon@anon.penet.fi
Subject: test...
X-Anon-To: alt.test, misc.test
X-Anon-Password: YtIHnBVFGeRD4

Természetesen a jelszó a saját jelszavunk legyen! Ez állhat kis- és nagybetűkből, számokból és szóközökből. A server automatikusan megkíséreli levágni az automatikusan beillesztett signature file-t: keres egy sort, ami két kötőjellel kezdődik, és ott elvágja a levelet. Ezzel jó hatékonysággal az utolsó nyomot is eltörölte. Mindenesetre *Julf* (a rendszer üzemeltetője) mindenkit arra kér, hogyha valami igazán fontosat akar írni, amin például a házassága vagy az öröksége múlhat, akkor először csináljon egy tesztet. Erre az *alt.test* hírcsoport pont jó, a *misc.test*-t csak azért írtam be, hogy lássuk: több címre is írhatunk egyszerre, szokás szerint vesszővel elválasztva. Ha egy ilyen módon írt cikkre írnánk választ, például az *an123456@anon.penet.fi*-nek írunk egy levelet, az is anonimizálva lesz. Tehát anonim üzenetekre írt válaszok is anonimak lesznek, hacsak a válaszoló fel nem fedi azonosságát. Tehát egy levél így nézhet ki:

To: an123456@anon.penet.fi
Subject: Re:...
X-Anon-Password:

Ez utóbbira csak akkor van szükség, ha már választottunk jelszót magunknak. Akik csak "passzívan" használják a rendszert, tehát csak válaszokat írnak anonim embereknek, gyakran nem is tudják ezt a jelszavas lehetőséget — pedig nagyon hasznos! Végül egy fontos dolog: ez nem bűnözésre való! A számítógépes kalózkodást pedig nagyon utálják a **Net**-n, és már VOLT példa rá, hogy *Julf* a rendőrségnek felfedte az adatbázisait.

Az ez után következő szolgáltatások már csak a nagyon elszánt usereknek ajánlhatók. A **gopher**, a **WWW** és a **Usenet** is eleve interaktív rendszernek készült. Egy *ftp site*-ról lekérünk egy index file-t, abból kiválasztjuk ami nekünk kell, és lekérjük. Az index file-hoz viszonylag gyorsan hozzájuthatunk — kérünk egy listát a főkönyvtárról, meg a */pub* könyvtárról, és szinte bizonyosan már ott is van az index.
Ha ez megvan, akkor már annyi file-t kérünk le, amennyi csak kell. Egy *Gopher site*-nál lekérjük a főmenüt, megkíséreljük kiválasztani a minket érdeklő menüpontot, a következő menüből is...

Mindezt egy-egy levélben, úgy hogy előfordulhat, hogy órák tellenek bele amíg megjön egy-egy válasz. S ezt szinte minden egyes anyaghoz újra és újra el kell játszani. Meglehetősen macerás dolog. Ráadásul a *WWW-mail* szolgáltatások igen instabilak: gyakran előfordul, hogy napokra leáll valamelyik minden magyarázat nélkül. A *gophermail*eket pedig itt nem tárgyalom — viszonylag ritkán van rájuk szükség, nézzétek meg az angol doksiban őket.

Két WWW mailer:

agora@mail.w3.org
(ez pont most nem megy)
agora@www.undp.org

Két parancs lényeges:

send <URL>
Ez elküldi az **URL**-ben megadott dokumentumot. Ha valahol azt olvashod, hogy nézd meg a *http://www.foo.com/bar.html* dokumentumot, akkor *send http://www.foo.com/bar.html* parancsot kell küldjél. A másik parancs a
deep <URL>
Ez nem csak egy dokumentumot, hanem az abban hivatkozott összes dokumentumot el fogja küldeni — vigyázat, ez BORZALMAS mennyiségű adatot tud eredményezni. Például ha **Usenet**-t olvasunk ily' módon:
send news:comp.unix.aix
elküldi a cikkek listáját. A
deep news:comp.unix.aix
parancs pedig elküldi az összes cikket.

Egy másik típusú WWW mailer a
webmail@curia.ucc.ie
címen érhető el. Ez a
go <URL>
parancsra hallgat. A **Web**-t szerencsére keresni is lehet, mégpedig speciális **URL**-ek segítségével. Egy URL végére illesztett **?** után jöhetnek a keresési kulcsszavak, általában **+** jelekkel elválasztva. Néha szóközök az elválasztó karakterek, ezeket **%20** formában kell írnunk. Néhány ilyen keresőmechanizmus:

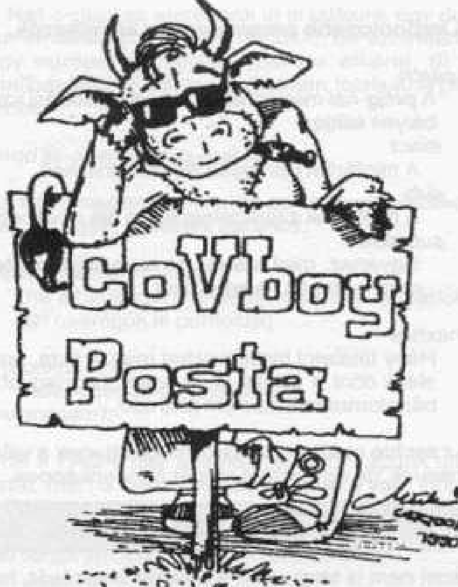
http://query1.lycos.cs.cmu.edu/cgi-bin/pursuit?frog.+dissection.

A **?**-ig tart a tényleges cím, utána következnek a kulcsszavaink. A pontokra azért van szükség, mert különben a **lycos** nem csak a **frog** szót találná meg, hanem mindent, amiben szerepel a "*frog*". Még néhány példa, ezeknél nincs szükség pontokra, a keresések mindig csak a kért szavakra vonatkozik:
http://webcrawler.cs.washington.edu/cgi-bin/WebQuery?spam
http://webcrawler.cs.washington.edu/cgi-bin/WebQuery?frog+dissection
http://cuiwww.unige.ch/w3catalog?frog%20dissection

Jó levelezést! Engem a *chx@odin.net* címen tudtok elérni.

ChX

Hola! Köszöntök mindenkit a nyári szünidő utáni első tehenes rovatban. Ez már csak azért is örömmel telt el, mert aki ezt olvassa az viszonylag még életben van, ami egy komolyabb nyári szünidőt figyelembe véve már igen szép teljesítménynek számít. Sok rizsát nem akarok szórni így előre, mert Ázsiában esetleg felfigyelnek rám, másrészt meg nem is nagyon van miről. Annyit azért megjegyeznék, hogy nagy köszönet mindenkinek, aki nyaralásából meglepett egy képeslappal (amire ugyebár nem illik válaszolni), nem is beszélve az értékes és egyedi tárgyakról. A küldeményeket figyelembe véve, először megfordult a fejemben, hogy elcsórom testvérlapunk a Hócipő legszebb rovatát, ami Dizájn Center névre hallgat, de némi elmélkedés után arra az álláspontra jutottam, hogy ez igen csúnya cselekedet volna az ismeretlenül is Nagy Tanítómként tisztelt fábrysanyi ellen. Az ülepberugdosást elkerülendő, mindenekelőtt némi levél (aztán ha lesz még hely, akkor képeslap is):



Román(c)

Hi CoVboy!

A CoV Európa legnépszerűbb számítástechnikai magazinja. Komám nem a levegőbe beszélek. Júliusban Romániában jártam és az egyik újságárusnál megláttam a kedvenc magazinomat. Meg is örültem és úgy gondoltam, annak ellenére, hogy otthonra hozza majd a postás, megveszem, hogy már most elolvashassam. De mikor jobban megfigyeltem az újságot valami nem stimmelt. A borító! Hisz a márciusinak is ez volt a borítója, nézem jobban, hát látom nincs semmi hiba: ez a márciusi szám! Nem baj lehet CoV-ot kapni!!!!

Azért nem semmi, egy ilyen gazdag, fejlett ország lesüllyed annyira, hogy egy egyszerű nép szerény újságját árulja. Vagy nem fejlett ez az 'Európai' ország? Dehogynem, ezt bizonyítja a következő idézet is:

Ma a folyók is másképp zúgnak,
ha turbinákban forr a vizük,
s a huzalban siető áram
fényt s meleget ad mindenütt

A mezőn is más dalt dalol már
a kalászban a búzaszem.
Nem metszi szárnyát a reménynek semmi,
mesgye sem, tilalomfa sem.

És ha a légben messze hangzik
a gyárak szirénajele,
most már nem az élet rossz íze,
de kedv s öröm árad vele.

Más itt az ember, más az ország,
arcon, a szemben fény ragyog
magasra visz az ember útja,
s az ember mindennap nagyobb.
Mihai Beniuc

Na ugye, megmondtam!
Jimi from Badacsony

CoVboy: Nu págágyi, gonosz lélek! Visszajövök kevéssé megérdemelt pihenésemből, viszonylag felépülök, és máris egy olyan levél fogad, amiben büdös szőröstal... izé, testvéri, bár még nem alapszerződött román nép egy ilyen éktelen fiának agóniáját élvezhetem?! Megyek Viktor haveromhoz, akinek könyvtárában több örökérvényű mű mellett megtalálható az albán népi költők 1953-as antológiája (eredetiben és hiteles magyar fordításban) — kíváncsi vagyok, hogy mersz-e még ilyen verseket küldözgetni, ha nekiállok az én kis háztájimban felolvasni őket?! (Csak azt tudnám, hogy került a nyuscsukhoz Covescu Magazinu...)

Budapest (s)Extra

Tisztelt Hölgyem/Uram!

Érdeklődöm a termékeik iránt, mert szeretném tudni mi kapható önöknél a jövőbeni esetleges vásárlásnál számításba vehető termékek miatt. Bővebben kérem a tájékoztatást a programok valamint a sexprogramok érdekelnek.

Az árakat áfá-val kérem megadni és a szállítási költséget is.

A kedvezményt és lehetőségéről, valamint az akciókról.

Válaszborítékot küldök remélem a mérete megfelel majd. (**Aggodalomra semmi ok: öreg horgász vagyok és a méreten felülieket is visszadobálom**.) Ha mégsem, akkor kérem elnézésüket a méretkülönbség miatt.

Várom válaszukat.

Utóirat: A katalógust ingyen ha lehet kérni. Nekem még ilyen kiadvány nem volt, de remélem színes a katalógus. Egyéb változásokról is kérem a tájékoztatást.

CoVboy: Tvisztelt Uram/Bátyám! Minden van, ami szem-szájnak és színes. Szex is, drugs is, meg Ra can't roll. Is. (Áraink az Áááááá fát a Füvészkertben hagyták. (mondtam hogy van drax is (közben meg megint belegabalyodtam a zárójeleimbe (: ja, bocs, ez így a bal fülén alszik, helyesen így a jó :) Mielőtt még a Vágó Pista rámtöri az ajtót, kikecmergek ebből a mondatból: . -!? (Ezt a nyelvi leleményt a múltkori számban végképp elsajátítottam.) Ott tartottam, hogy szállítási költségek nincsenek (ha megtalálod a kincsemet). A borítékod megmérettetett és borítéknak találtatott. Pont innen kezdődnek. Csak azt tudnám mér' ettől a mérettől? (Bocs, megfájdult a fejem az előbbi levél versétől.) Ouch! Yikes! Chucky! (stb., további részletek az eddigi Postákban) INGYEN?! Tisztelt hölgyemuram, ön teljesen nem jó helyen kopogtat a kívánságával, mégha leveléből nem is sikerült kiderítenem, hogy mi az. De remélem máskor is ír majd, mert az ilyeneket gyűjtöm. (Szíves tájékoztatásául közlöm, hogy egyéb változások nincsenek.)

Agresszív marketingpolitika

Helló T-boy!

Örülök, hogy épségben hazaértél balatoni nyaralásodból. Csak ott tölthetted a szabadságod, különben mitől döglött volna meg annyi angolna? (A nagy melegben nem volt kedvük megtanulni úszni, ezért vízbefúltak - CoVboy) (**Nicsak, ki beszél?**)

{ *Alaplap* }

Egyébként láttalak az agárdi strandon, hiába álcáztad magad: egy talpig ballonkabátos emberke, sísapkával a fején, sötét szemüveggel, amint épp hamburgert majszolgat. Nem szégyelled magad, megeszed a tehenet?

{ *Skála skála skála kóóóp!* }

Gondolom, hogy a CoV 58-59 szám tartalmával kapcsolatban számos kritikai hangú levelet kaptál. (**Csak az utolsó egy hét van meg. Mielőtt nyaralni mentem, úgy végrendelkeztem, hogy a Getto dobja ki, ami jön.**)

Én ezekkel egyetértek, sőt még kiegészítem a saját szubjektív, de azon belül objektív észrevételeimmel:

{ *Mitsubishi* }

- Rögtön kezdjük a címlappal.

Egy ígéretes mondat, konkrét tartalom nélkül, tehát: mivel fiatal vagyok és felhasználó is, ezért azt kérdezném, hogy mikor fog megtámogatni engem a Microsoft, és mikor a CoV? (**A Microsoft ügyet Bill bátyóval kéne megbeszélned, aki mostanság kis hazánkban csapázik. Getto — saját bevallása szerint, aminek én természetesen nem hiszek — látta múltkor a Giyo Tinban, más szóval GIPSZI-ben (Gondozatlan Ifjoncok Pénzért Szesz Intézménye). További részletek ott. A CoV természetesen bármikor testületileg támogat majd téged, mihelyt a Stefi-napon kifelé tartunk az említett intézményből.**)

{ *MIXIM* }

- Virtuálisan lehetne növelni az oldalszámot, ha a tartalomjegyzéket elhagynátok. Aki kíváncsi, hogy milyen belül, az úgyis átlapozza.

{ *a mi autónk!* }

- A 11. oldal írójának:

Miért olyan nagy szám, ha valami 7 CD-n jelenik meg? (**Erre tudom én is a választ: mert a 7 nagyobb szám, mint az 1-2.**)

Elmondok egy tanulságos történetet:

Egy Mozart mű elhangzása után odalép a zeneszerzőhöz egy hallgató, imigyen szóla:

"Mester, a maga művében túl sok a hangjegy!"

Mire Mozart:

"Higgye el, kedves barátom, csak annyi amennyi feltétlenül szükséges"

{ *Postabank* }

- Ha én szerkeszteném s lapot, biztos, hogy a 16 oldal képei lennének akkora méretűek, mint a 76. oldalé, s viszont. (**Ha még én szerkeszteném, akkor a 16 oldal képei közül került volna ki a címlap, de a társaiból jutott volna a 76-ra is.**)

{ *Apple Computer* }

Az elégedetlen zúgolódókkal légy szíves közölni, hogy azért mert K-Európában a C=64-nél állt meg az idő, a világ attól még a Pentium irányába m1.

- ...továbbá:

én ismerek olyan külföldi szaklapot, ahol kb. 30 oldal hirdetést kell átlapozni fél oldal programlistáért... (**Nocsak. Mielőtt valaki még meggyanúsítana: a levelet nem én írtam!**)

- ...velem pedig azt, hogy mennyivel csökken a hibás PC-s játékok értéke?

100 ft — áfára? Akkor egyre vevő vagyok!

{ *jééé... mégegy MIXIM!* }

- Nekem kezd elegem lenni a Miking nevű félnormális egyedből. Kérlek ezentúl egy "Miking inside" cédulával előre figyelmeztetni!

{ *Ambipur Permanente* }

Üdvözlettel: The PC Multimédia Superboy

CoVboy: { Getto haja bal oldalt korpásodott (jobb oldalt is, de ez most nem tartozik ide). Bal oldalt hagyományos mosóporral mostuk, a másik oldalra pedig hagytuk behatolni a B5 provitaminokat. Azóta Getto haja olyan lágy és krémes... }

Köszönöm kérdésed, barátom, nyaralásom (az az öt nap, ameddig az anyagi bázis tartott) igen kellemesen telhetett, mert csak egyes részletekre emlékszem belőle. Az angolnákat már négy éve is rámfogták, de most is tagadom őket, mert egyrészt állatbarát vagyok, másrészt meg a nagy nyaralás ideje alatt egyszer tartózkodtam rövid ideig a Balatonban (ismeretlen, ámde derék emberek kimentettek), és akkor is csak a gravitáció kényszerített oda, meg egyébként is háttal érkeztem ebbe a számomra idegen elembe.

{ *A kirándulás Dórával nagyszerű volt. Valamit ugyan itthon felejtettem, de azóta tisztább, szárazabb, jobb...* }

A sísapkát tagadom, de a többi igaz lehet. Velencén nem voltam (gondoltam, hagyok mutatóba pár angolnát), de most hogy mondod, lehet, hogy mégis elugrom feldúlni egy kicsit a nyugalmát...

{ *Getto. 23 éves. Sose felejtem el az elsőt! Számmánia. Vigyázz, te is elkaphatod!* }

Megjegyezném, hogy ha virtuálisan növelnénk az oldalszámot, akkor az csak látszólagos lenne — persze a többivel egyetértek, mert egy tartalmatlan újságnak minek tartalomjegyzék?!

{ *Ha összegyűjtesz ötven kupakot, beborítunk extra dry-wave (Getto azt mondja itt mellettem, hogy drywit — válasszátok ki!) fedőréteggel...* }

A tanmeséhez gratulálok, tiszteletedre elfütyültem a D-moll toccata és fúgát, ami azért nem volt különösebben nehéz, mert épp' az imént játszotta el a Toy Dolls/z. A játékárcsökkenéses-témát nem nagyon értem, de a 'Miking Inside'-matricával kapcsolatos kérésedet alkalmasint méltányolom.

{ *Gilette! Férfiasan tökéletes! Mióta Getto megismerkedett vele, azóta tudja, mit jelent az Egészséges Fejbőr: szeptember 9., Láng Művelődési Ház.* }

Pulitzer-díj

Hello, CoVboy!

Valószínűleg a CoV hatéves történelmének legélesebb kritikája következik most, de ha maradt még az értelemnek a legapróbb szikrája is a fejedben, akkor nem válsz meg ettől a levéltől, mielőtt elolvastad volna. (Nem. Sajnos Lajos barátunk idetette a billentyűzetemre, és amikor véletlenül feltűntem a horizonton, azonnal közölte, hogy ő ezzel teljes mértékben egyetért és mindenképpen válaszoljak rá a Postában. (**Majd megint kapom a leveleket, hogy romlik a Posta 'színvonala'. Sebaj! Nemsokára Lajosunk is felgyógyul...**)

Kezdjük az elején... Valószínűleg a legelsők között leledzettem, akik 1989-ben megpillantották az újságosnál a görbelábú nindzsákkal tarkított borítót, és miután lecsaptak a szinte meglepően SZÍNVONALAS újságra, szüleik fülét rágva kapásból elő is fizettek rá. A lap igényessége fokozatosan növekedett - ezt jelentős mértékben a kimondottan szellemes és olvasmányos, 1.75-ék által elkövetett játékleírásoknak és persze a sziporkázó Tehenes Rovatnak köszönhette. Az a tény, hogy időközben megjelent a piacon két darab nagyságrendekkel szárazabb, sőt PRIMITÍVségtől és kliséktől ömlengő konkurrens mag, csak emelte a CoV általános színvonalát. Ez az emelkedés tartott egészen kb. a 29/30-as számig, amikortól szép lassan, de biztosan kezdtetek felvenni különböző "külső munkatársak"-at. Ezek egy ideig csak szórványosan piszkitottak bele az igen optimális összképbe egy-egy átlagon aluli leírással, később viszont — mintha csak csatát nyertek volna 1.75-ék fölött — hirtelen a harmincegynéhány oldal igen tekintélyes hányadát mondhatták magukénak. Az újság színvonala pedig félelmetes mértékben megsínylette ezt a változást. Ekkor még csak legyintettem, és — évek után először — nem fizettem elő a következő évfolyamra. Sovány vigasz volt ekkor számomra, hogy zsebpénzem megengedte, hogy előfizethessek a két említett konkurrens lapra, amit meg is tettem.

A CoV-ot időközben már majdhogynem el is felejtettem — pedig fénykorában annyira imádtam, hogy az első 29 számot be is köttettem könyvformába —, amikor néhány órája megláttam egy újságosstandon egy Computer Világ névvel ellátott papírhalmazt (***), abból is az 57-est, a név mellett pedig a jólismert CoV logót. Gondoltam egyet, nomeg azt, hogy — miután nem vagyok haragtartó — adok régi kedvencemnek még egy esélyt, úgyhogy beálltam a sorba. Az új CoV-val kapcsolatos első sokk — a címlapon búsuló ősi demopic mellett persze — akkor ért, mikor megpillantottam a mag árát. Folytonosan növekvő 576Kbyte- és Guru-árakon edződött szervezetemre ez az élményanyag egy hangyányit megrázó hatással volt, már csak azért is, mert az 576 legalább teljesen színes, és még így is 30 sékellel a CoV ára alatt képes tartania magát. (**Elnézést kérek a Nagyérdeműtől, de a levél a múltkori levelezésből kimaradt, és azóta ezt az állítást túlhaladta az idő.**) Ott, az újságosbódé előtt pirongva zavaromban el is felejtettem átfutni a címlapon dobravert igen "izgalmas" tartalomválogatást. Ugyanis ha szemem rátévedt volna a több különböző karakterkészlettel szedett címszavakra, biz'isten otthagytam volna az újságot.

De nem hagytam ott, és végül ez a tény sarkallt arra, hogy dühös mozdulatokkal papírt adagoljak a printerembe és megírjam a véleményem az újjászületett Computer Világról.

Az elemzést kezdjük a belső borítóval, ahol egy meglepően jól kivitelezett reklám lábasztja könnybe a DX4-100-ra áhítozó kölyökszemeket. Ráadásul attól az Acomp-tól, amely régebben még meglehetősen egysíkú (pl. CoV Évkönyv '93/94), vagy éppen ízléstelenül túltelített (pl. CoV Évkönyv '95) hirdetéseivel riogatta a jobb sorsra érdemes közérdeműt (ja bocs, ez egy közhely volt, bár gondolom fel sem tűnt nektek, mivel az új CoV-ban csak úgy áradoznak tőlük az oldalak). Ha addig még nem igazolódott volna be gyanúm, a Tartalomjegyzéket, de főként az impresszumot, és méginkább az "Épp ez jutott eszünkbe" fedőnevű helykitöltőt vizslatva villámként hasított fejembe a felismerés. Ez utóbbi bevezető rovat máris ízelítőt nyújt az imént emlegetett közhelyparádéból, ami aztán — a régi CoV hozzáállását és stílusát homlokegyenest meghazudtolva — menthetetlenül elszabadul a következő, majd' félszáz oldalon. Továbbá megsejteti a gyanútlan (vagy ekkor már gyanító) olvasóval, hogy őmarhasága King CoVboy sem a régi már. Sokat lehetne még csámcsogni ezen az egyetlen oldalon a régi CoV tükrében, de azt tanácsolom ugorjunk egy oldalt, mert még elkések az edzésről.

A díjkiosztással kapcsolatban no comment, az alatta kiabáló PC-s játékok 3 reklámmal kapcsolatban is csak annyi, hogy a szöveg olvasatában a mű nem lehet túl nagy durranás, már csak azért sem, mert a benne "hosszabb lélegzetű játékleírások" dumával beígért stuffokról már jónéhány hónapja jelent meg leírás egyik-másik — most már mondjuk ki — színvonalasabb magazinban, nem is beszélve a Doom-klónokról, flipperekről stb.

A PC News-rovat egy külön só (csak így fonetikusan, az új CoV-hoz hű szellemben): nemcsak azért, mert teljesen rendszertelen ás áttekinthetetlen (legalább a játékok címét illene bolddal szedni), plusz a gigantikus rovatcím lefedi az oldal jelentős részét (ezzel is sugallva, hogy alapkoncepciótok így szólt: "Hadd fogyjon csak a hely — annál kevesebbet kell körmölnünk!"), hanem mert ez a ChX csávesz ritka jó fej. Először is mert igen kevés kivétellel letolja az összes újdonságot mint buzi a gatyáját, holott néhány képen, esetleg animáción kívül semmit se látott a kérdéses anyagokból. Másrészt, mert kb. annyi stílusa van, mint egy háromnapos vízihullának. Jó fogás volt, Lajos! De legalább van önkritikája: egy tökfejet választott logónak. (**Bocsánat, azt nem ő választotta, hanem én helyeztem el ott alant. ChX csak elfogadta a későbbiekre is — CoVboy**)

Na de az elkövetkező öt oldal volt az, aminek köszönhetem, hogy nővérem — aki két szobával odébb bújja a tankönyveket, de így is meghallotta, ahogy a hajam tépem — kishiján elhurcoltatott a mentőkkel heveny idegbajra gyanakodván (jó ürügy lett volna, hogy megszabadulhasson tőlem, és viszont): három darab CD-lexikon, illetve egy gyűjteményes Vallejo-CD igencsak szószátyár, terjedelem szempontjából már-már a CoV fényesebb napjait idéző leírása. Az első kettőről csak annyit, hogy aki rászánja magát egy ilyen enciklopédia-CD megvásárlására, gyaníthatóan szán egy kis időt arra is, hogy elolvassa a hozzá mellékelt füzetecskét is (ha pedig nem, akkor rákattint az online helpre és máris betéve tudja a stuff kezelését). Egyszóval annak a kb. 200 magyar embernek, aki képes lesz egy ilyen anyagért 6-7 rongyot kiadni, nincs szüksége arra, hogy a CoV, vagy bármilyen más magazin (pl. a PCX-nek is bevett szokása) pontról-pontra ismertesse az egyes ikonok jelentését és használatát. (Ide most nyilván beszúrnád — már ha leközlöd a levelet a postában (**Leközlöm, bogárkám, ne aggódjál! Meg nem is poénkodom el, én leszek a Komoly Károly személyesen!**) — hogy "igen ám, hapsikám, de mi van azokkal akik nem beszélnek ánglisul?!" Az van, hogy egy angolnyelvű CD-s lexikont nyilván csak a nyelvet kellőképpen ismerők vesznek meg.) A maradék néhányezer figurának — akik még mindig veszik a CoV-ot valamilyen jótékony csodában reménykedve — meg pláne nincs szüksége ezekre az ismertetőkre.

A North American Indians-CD-ről szóló terjedelmes cikkel kapcsolatban annyit tennék hozzá az előbbiekhez, hogy végképp nem értem, mi értelme volt ilyen félelmetesen hosszadalmas — nomeg — száraz értekezést tartani az amerikai bennszülöttekről egy magát büszkén számítástechnikai magazinként hirdető jelenségben. A CD-t személyesen szerencsére nincs szerencsém ismerni, de majdnem biztos vagyok benne, hogy teljes szövegállományának legalább az 1/5-ét belenyomtad az újságba, holott egy 43 oldalas magazin ezt nem engedhetné meg magának. A slusszpoén meg az volt a cikkben, amikor a CD-t a végén derekasan lehúztad a sárga földig. Miért írtál annyit róla, ha nem tetszett? Persze nem ez a kérdés a lényeg, hanem, hogy miért írtál róla EGYÁLTALÁN? Ha már muszáj volt ismertetőnek álcázott reklámot írnod egy lexikonról, bőven elég lett volna az utolsó bekezdést leközölni. A CoV-ot senki sem azért veszi, hogy megtudja, Vörös Felhő tőrbecsalt egy teljes fehér századot, vagy, hogy Geronimo rendszeresen berúgott. Még akkor sem, ha — elmondásod szerint — az egyetlen, elvileg használható magyarnyelvű indiántémájú könyv sokkal inkább néprajzkutatóknak szól, mint az átlagembernek. (Azért nem kellene így lenézni az átlagembert.) Getto Boris Vallejo-cikke tömény Mixim-reklám, de legalább csak egy oldal. A Discworld-leírás utolsó része ugyanattól szenved, mint minden játékleírás az új CoV-ban: hogy köze nincs a régi típusú, 1.75-féle leírásokhoz, amelyek pedig mindig is döntő tényezők voltak a lap sikerében. Azzal, hogy az új CoV teljes mértékben beszüntette az egykor rá jellemző, stílusos leírásokat, régi jellegétől fosztotta meg magát, az újság pedig ennek következtében jellegtelen, üres és végtelenül lapos lett.

A következő jelenség, amitől elhűltem, a mintegy hét oldalnyi programozástechnika képében öltött formát. Ez helyenként PC Assembly Tanfolyamnak, máshol Psycho-analízisnek van álcázva, de azért csak prg. technika. Jó lenne eldöntenetek végre, hogy a finn, szlovén stb. IRC-scene kedvébe akartok-e járni az újsággal, vagy a magyar számítógéptulajoknak akartok örömet szerezni vele — úgy tűnik, az előbbi felé hajlotok, különben nem hagynátok figyelmen kívül a progtech rovat vesztét kívánó, folyamatosan érkező leveleket (még ha a Postában néha szorítotok helyet is egynéhánynak hatalmas szívességet téve). (**Khm. A hozzád hasonló szitkozódó leveleket nem azért helyezem el a Postában, hogy valakinek 'hatalmas szívességet' tegyek, hanem azért, mert a kritikát sem tartjuk szégyennek — akárki írta is. Az azonban igazán csodálatra méltó, hogy te onnan az ismeretlen messzeségből is tudod, hogz milyen leveleket kapunk**...) Csak akkor azt nem értem, hogy miért nem lemezen, angolul (vagy akkor finnül) és PD-alapon jelentek meg? Úgy legalább lehetne U/L-ni titeket a BBS-ekre, és megcélzott közönségetek is nagyon boldog lenne.

A lapozgatást be is fejezem félúton — igen, a CoVboy Postánál —, de eme rovat látványos hanyatlása azért még megér egy néhány sort. Azt vettem észre ugyanis, hogy aki ebben a rovatban bold settel a levelekre válaszol, az nem ugyanaz a CoVboy, aki engem három éve hónapról hónapra könnyesre röhögtetett. Ez az új CoVboy mérhetetlenül trágár, közönséges és ami még szomorúbb, ismétli önmagát, gyakran egész gondolatmeneteket idézve elődjétől (vagy egykori önmagától?).

Ugyan olvassátok már vissza bármelyik korai szám levelezési rovatát, és ha előtte talán nem is, utána biztos, hogy igazat adtok nekem. Ha a levelemet elintézed valami idétlen szóviccel, csak engem igazolsz, miszerint az újság színvonala alulról sem éri el a MIÉP Borsod megyei körzeti hetilapjáét (az pedig nem piskóta egy lap!).

Végezetül még annyit, hogy én örültem volna a legjobban, ha ez a levél nem születik meg, de ami a CoV-nál folyik, azt már nem hagyhattam szó nélkül. És bár ez az egész szöveg elsőre nyilván úgy hat, mint hatalmas letolása egy menthetetlenül gyenge lapnak, azért remélem, kitűnik a sorokból a bizalmam, melyszerint még lábraállhat a CoV. (**Nem, ez sajnos nem tűnt ki a sorokból.**) Ha pedig jó ott neki a mocsárban, mert szerkesztői annyira elkényelmesedtek, hogy a G-Spot és Max-féle amatőröknek engedik át a pályát, fátylat rá!

Egyébként a fellendítésben vállalnám a segédkezést. Na mostmár tényleg megyek, mert elkések.

A szeretetcsomagokat a Bp. Wesselényi u. 47. 1077 cím alá kéretik küldeni.

GREGORIK ANDRÁS, Budapest, t: 1-415-694

CoVboy: Jól megáldott az Isten. (Mármint a Lajos.) Miért kellett annyira erőltetni, hogy én itt válaszoljak erre a levélkére?! Na mindegy, én válaszolok neked, bogárkám, ezen ne múljon. Nem tudom, hogy tudod-e majd követni, de ha valami nem egészen világos, akkor VB-ért és szerény díjazásért cserébe (amit majd alkalomadtán kiötlök) szívesen elmagyarázom neked, hogy mikor mire válaszoltam. Szóval:

Meglehet, hogy a huszonakárhányas számon túl feltűnedeztek új szerzők a CoV-ban. Ennek talán az lehetett az oka, hogy 1.75-nek az egyik darabja hirtelen úgy gondolta, hogy ő már egy kicsit öreg ehhez, és valami mást akar csinálni. Egy emberke meg kevés egy egész újsághoz.

Örvendek, hogy megpillantottad az újságosnál a #57-et. Lehet, hogy ősrégi az a demo, amiből származik a címlapon levő kép — ebben nem akarok vitatkozni, mert nyilván jóval idősebb vagy nálam, bölcsességekkel teli, satöbbi. Azt azért zárójelben (így) megjegyezném, hogy mondjuk a sixtusi kápolna meg a Mona Lisa is elég régiek, mégis buknak rá még mostanában is. (Neked elmagyarázom külön is: ami jó, az egyben időtálló is.)

Az A-Comp reklámjairól szóló eszmefuttatásodhoz nincs hozzáfűznivalóm: te bizonyára jóval nagyobb pénzügyi zseni vagy, mint a CoV-ot kiadó kft. tulajdonosai, és reklám nélkül is életben tudsz tartani bármely kiadványt. (Óh, minő kár, hogy még sohasem láttalak akcióban. Pedig veszem a Daily Newst és a The Times-ot is!...)

A bevezetővel és a reklámokkal kapcsolatos eszmefuttatásra nem igazán tudok mit mondani — nem nagyon értek a reklámműfajhoz, te bizonyára sokkal nagyobb csoda vagy ebben.

A PC News-rovat szintén nem az én asztalom — párszor már megjelent ChX koma Internet-címe, ezzel kapcsolatos problémáidat akár online is megvitathatod vele. Az antibold emberke viszont én vagyok, mert szerénységem javasolta, hogy nem kellene 5 soron belül 15 boldot szedni, mert kicsit idegesítő olvasásilag — bocsáss meg, ha ez bánt téged, de engem meg a boldok bántanak.

A következő bekezdésed ugyebár az ismeretterjesztő CD-kről szól, ahol ugyebár kitéped a hajad (ami egyébként jelentős összeget spórol meg neked a fodrásznál, amit egyelőre elfelejtettél megtéríteni nekünk). Tényleg igazad van abban, hogy angol nyelvű CD-t csak az szokott megvenni, aki valamelyest azért ért angolul. Ebben tökéletesen igazad van. Azt azonban elfelejted, hogy mi ezeket a kis CD-ismertetőket kedvcsinálónak (vagy elvevőnek) szántuk, ha valaki nem vágyik rájuk, az maximum átlapozza őket az újságban és nem veszi meg a boltban. Persze, ha a te kis eszmefuttatásodból indulunk ki, akkor nyilván ilyenekre nincsen szükség, a francba velük! A kezelést mindenki tudja, és egyébként sem érdekel senkit az egész! Sokkal jobb megmaradni ilyen okosnak, mint amilyenek most vagyunk...

A North American Indians CD-vel kapcsolatban — részben — igazad van. A CD-t a kezembe nyomták, és kellett róla írni két oldalt. Ha láttad volna a CD-t, akkor gondolom te rögtön meg tudtad volna szülni ezt a két oldalt — nekem sajnos csak arra az utolsó pár bekezdésre futotta. Mivelhogy akkor is két oldalt kellett írni róla, megpróbáltam valahogy olvasmányossá tenni a dolgot (ha nem sikerült, az az én hibám). A cikkbe egyébként nem írtam bele a CD-nek semekkora részét, mindössze autentikus forrásokat felhasználva próbáltam nagy vonalakban vázolni az észak-amerikai indiánok történelmét. (Ha esetleg nem tudod, hogy mit jelent az a szó, hogy 'autentikus', akkor szívesen megírom neked — természetesen szerény tiszteletdíjazásért). Az átlagember alatt pedig magamat értettem, akit azért nem szoktam annyira lenézni. Ha magadra vetted volna, akkor sorry — a leveledből kiderül, hogy tényleg nem vagy az...

A következő műsorszám a Getto Vallejo-cikke. Nem hinném, hogy ez bárkinek is ennyire beletiport volna a lelkivilágába, hogy szegény meg nem értett művészkénk írt egy fél oldalt egy megértett és elismert művészről. (Jó, persze, írjál neki is, hogy te még nem láttál kék sárkányt...) Azt nem tudom, hogy honnan vetted, hogy ez 'tömény MIXIM-reklám', mert a CD-t nemcsak ők egyedül forgalmazzák Magyarországon, valamint egy szó sem esett a cikkben a MIXIM-ról — de hát legyen neked!

A következő témaköröd ugyebár az volt, hogy nem tudjuk eldönteni, hogy a 'finn, szlovén, stb.' IRC-scene-nek írunk, vagy valaki másnak. Néha ez mondjuk engem is csöppet idegesít, de mindenkinek megven a maga hóbortja. Persze nem áll szándékunkban PD-lemezújságként megjelenni (legalábbis egyelőre), de végülis az általad megadott alapon nincs szükség egyetlen számítógépes újságra sem, mert az Interneten mindenki megtalál mindent (ez mondjuk nagyjából így van, de azért köszönjük kérdésed, mi azért megvagyunk).

Most jön ugyebár a Posta. Sajnálom, hogy hanyatlok, de azért én is el vagyok keseredve, hogy három éve könnyesre röhögtettelek (nem igazán voltam megfizetve). Természetesen 'mérhetetlenül trágár és közönséges' vagyok, ami ugyan nem tudom, hogy hogyan derült ki a #57-ből (pedig milyen ügyesen próbáltam titkolni!), de azért minden tisztelet, hogy kiderítetted. Elképzelhető, hogy ismétlem magam vagy teljes gondolatokat idézek magamtól ('vagy egykori önmagam,'), de ennek talán az lehet az oka, hogy az embereknek általában megvan a saját szavajárásuk, másrészt meg nem szokták a saját irományaikat visszaolvasni okulás céljából. Mindenesetre elnézést kérek mindenkitől, hogy magamat idéztem — valóban elég gyenge helyről lopok. De ha már itt tartunk, akkor jegyezzük meg, kicsi bogaram, hogy azt a szót, hogy 'papírhalmaz' én (ÉN) találtam ki, és még nem tudok róla, hogy más is használta volna. Namármost gratulálok hozzá, hogy a szókincsedet legalább részben a klasszikusoktól meríted.

Most már csak egy móka van a leveleddel kapcsolatban, nevezetesen a befejezés. Ez tényleg roppant szórakoztató, hiszen ebből kivilágik, hogy 'lábraállhat a CoV'. Azt olvasom, hogy a 'fellendítésben te is vállalnád a segédkezést', de erről pironkodva le kell mondanom. Egyrészt marha irigyek lennénk, ha itt te kapnád előttünk a Pulitzer-díjat (ha nem tudnád, hogy mi az, akkor a szokásos szerény tiszteletdíjazásért szívesen mesélek majd róla), másrészt meg igen tisztességtelen volna, ha az általad említett magazinoktól elvennénk ezt a hihetetlen lehetőséget. Tudod mit?! Lendítsd fel őket!...

Derrick

CoVboy Halála,
avagy a leleplezések ideje

Szerbusz "CoVboy"

Eme nyári szünidőm alatt volt időm elmélkedni egy fontos, de rendkívülien megerőltető, az emberi agyat maximálisan leterhelő kérdésben.

Már majdnem az Internal stack overflow, System Halted szindrómám jelentkezett, amikor rádöbbentem a lényegre. Kérlek benneteket, hogy személyem felkutatásával ne is foglalkozzatok, mert akkor még forróbbá teszem a helyzetet. Kezdtek izgulni?? Csak annyit árulok el, hogy 43591.53633448!!!! Bizonyára kitaláltad már, hogy eme számsor az én általam kódolt Logalgoritmus végeredménye. Ha ezeket a biteket beilleszted a megfelelő algoritmusba, akkor megkapod az azonosítási számomat, amit még te adtál nekem. (Tudod, rajta van a CoVújság etikettjén is... Tehát magamról ennyit, még annyit, hogy már írtam párszor, de még sohasem tetted be a letterrovatba. Amennyiben eme tényfeltáró dokumentumot nem fogod leközölni, akkor más fórumokon, pl. más számtech újságokban fogok nyilvánosságot kapni. (Vannak ismeretségeim mindenhol)=(Az én kezem mindenhova elér)!!!Tehát a lényeget még nem mondtam meg... Ne türelmetlenkedjél, ami késik nem múlik!!! Ha nem teszed be a címlapra azt hogy "Leleplezés — az oldalszám", ahol megtalálható eme levél, akkor be foglak perelni a Sajtószabadság megsértése miatt!

Tehát most jöhet, aminek jönnie kell!!!

Te, azaz CoVboy nem vagy más mint Rucz Lajos!!

Ez a tény azt jelenti, hogy CoVboy nincs és nem is volt!!! Remélem ezek után már elismered a bűnösséged!!! (**El.**)

Nem is zavarlak tovább, mert már írom a következő leleplező levelet, amit majd meg fogsz kapni!

Üdvözlet: Max (a Sam-ből)

U.i.: A levél másolatait elküldtem a többi informatikai havilapnak is!!

— a posta bélyegzőt se nézd, mert nem ott adtam fel!!

CoVboy: Asszem személyesen Humphrey Bogart vagy sokkal inkább Batman volt szíves levelet írni. No, ez derék. Vagyis Derrick. Minden kinyomoztatott, ami csak a nagyérdeműt érdekelte vala — sajnálattal közlöm, hogy a tipp nem talált (de langyos! — legyen valami örömöd is...). Állok elébe a sajtópernek. Addig is csók mindenkinek! (ja, kár még búcsúzkodni, még van hely!)

Terminator

Hello CoVboy!

Nem tudom már melyik számban olvastam, hogy várjátok a jó ötleteket az újságba. Én most egy ilyet szeretnék megosztani jónéhány CoV olvasóval.

Most jön a MegaÖtlet:

Ugye gondolkoztál már azon, hogy a 3 1/2 DD-s lemezt csak feleannyira lehet formázni, mint a HD-st, de nem kerül feleannyiba. (Amennyiben ez nem igaz, úgy hagyd ki ennek a 'cikk'-nek az olvasását!) Általában az embernek azért mégis összegyűlik 20-30 (esetleg több) ilyen lemeze. Ilyenkor mindenkiben motoszkál a gondolat, hogy milyen üzleti céllal van ez a majdnem áregyenlőség. Tehát a DD majdnem olyan, mint a HD. Most következik a világegyetemes kérdés:

Hogyan készítsünk DD-s lemezből HD-s lemezt???

Lehet töprengeni. Aki figyelmesen megnézett egy DD-s és egy HD-s lemezt, az észrevehetett valamit: a HD-s lemez tetején 2 lyuk van, míg a DD-sen csak 1. (L.k. (lamerek kedvéért): ezzel lehet write-protectolni a diskettét) (Dobpergés)Meg(a)oldás: legyen a DD-sen is még egy lyuk. Itt mindenkinek elmés ötletek szoktak általában az eszébe jutni, hogy hogyan csináljunk még egy lyukat. Az első 5let: fúróval gyors, kényelmes. Itt azért van egy kis gond: az még haggyán, hogy a műanyagpor a lemez belsejébe is száll, de rosszabb esetben szétrázódhat a lemez, amit aztán nem könnyű újból összeragasztani. Akkor hogyan? - gondolkodik mindenki a megoldáson. (Azoknak akik még nem jöttek rá:) Teendő: szerezzünk egy kábé 3-5 mm átmérőjű fémvalamit. (Egy-két tipp: ún. cigányfúró (félreértés ne essék, ezzel nem a cigányokat szokták átfúrni), amin a tűzdelt- (rabló-)hús készül, elhasznált golyóstollbetét) A lényeg az, hogy bírja a meleget. Tehát melegítsük fel a fémet (szakszerűbben forrósítsuk), és amikor elég forró (a nővéred/húgod haja meggyullad tőle), akkor döfd át a lemezt az előre bejelölt helyen (profibbak csak úgy saccra). Úgy megy át a lemezen, mint a vajon (navajon milyen vajon) Ne túl lassan csináld, mert nagyon megolvad a lemez, esetleg ráolvad a fémre, és az kellemetlen. Egy melegítéssel kábé 3-4 lemez sikerül tökéletesen, utána újból melegítsük pár percig. A kényelemszerető emberek hamar megunják ezt a monoton műveletet, és esetleg több lemezt helyeznek egymás mögé, hogy "majd így gyorsabban haladok". Saját példámból mondom, hogy a lemezek tök jól összeragadnak, még a spéci ragasztók sem tudnak ily gyönyörű összetartozásra kényszeríteni két anyagot. A lemezeket kihűlés után egy körömreszelővel kell lekezelni (szakszerűen: lesorjázni), eltávolítani a nem kívánt hegységeket.

Az így kezelt lemezek nyugodt szívvel formázhatók 1.44-re.

Akinek megvan a 2m20 programocska, az még 1.9-re is leformázhatja DD-sét, ami már majdnem HÁROMSZOROS(!) kapacitás. Ha a formázás nem sikerül, tehát a formattálást már el se kezdi a program sem (1.44-re), akkor ismételd meg a lyukcsinálást. (L.k.: a gép nem hülye, csak te lehetsz az!)

Nekem otthon kb. egy éve vannak ilyen lemezeim, és még egyik sem romlott el. (Mind 3M-es). Akinek lelkiismeretfurdalása támadna, hogy jogtalan plusz kapacitást ér el az olcsóbb lemezeken, az az árkülönbözetet beküldheti CoVboynak, aki biztos valami hasznos dologra fordítja. (**Na, ez volt idáig az első épkézláb gondolat.**)

Notice a lamereknek: ez nem a NoName lemezeknek a használati utasítása. Nos ennyi volt az ötlet. Remélem leközlöd.

U.i.: A 2m20 beszerezhető a Ciri@gui.uva.es E-mail címen. (valószínűleg)

DC-1 (Zaza)

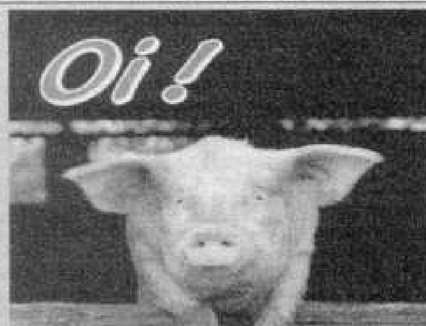
CoVboy: Mindig boldogság tölt el, amikor egy meg nem értett zseninek adhatok teret kicsiny háztájim hasábjain. Valahol megvan az az elégtétel, hogy nyomot hagyok az utókorba (ha ez hascsikarással is jár, annak nem feltétlenül én vagyok az oka). Most, hogy ilyen mély, szakmai jellegű HW-info került közlésre, el kell árulnom néhány saját felfedezésemet is. Ezek között az első az, hogy a fentebb említett módszer winchestereknél is ugyanígy üzemel: 20 megás vinyót 2 gigássá bővíthetünk azzal, ha a bal felső sarkán egy kb. 16.5 mm átmérőjű lyukat fúrunk (figyeljünk a méretre, mert nagyobb lyuk esetén a kívántnál több gigássá bővül a merevlemez (vagyis a vinyó kapacitása gyakorlatilag végtelenre bővíthető). Ugyanez a helyzet a monitorokkal is: a sima VGA-monitort monitort a bal oldalon szintén megfúrva SVGA monitort állíthatunk elő, de ez még mind semmi. Gondolom már mindenki észrevette, hogy a CGA és Hercules-monitorok egyik oldalukon sincsenek megfúrva. Ezeket többszörösen is megfúrva ugyanúgy átalakíthatóak SVGA-monitorrá. Kutatásaimat tovább folytatom: elsődleges érdeklődési köröm az, hogy a 4 Megás ramot hol kell megfúrni ahhoz, hogy 64 Megássá bővüljön? (Megjegyzés: a fentebb említett átalakítások házi elvégzéséért nem kezeskedem, hiszen nem egy igazi szakértő végezte a hardware-beavatkozást. Semmilyen felelősséget nem vállalok addig, amíg nem HW-lángész végzi el az átalakítást a neki járó szerény tiszteletdíj fejében.) Elrettentő példaként asszem teszek ide egy fotót, hogy mi az eredménye annak, ha például nem szakértő kéz végzi el a sima floppyátalakítást:



A lemez által hordozott eszmeiség egyébként a 'Derrick' c levél írójához fűződik. További sok sikert kívánunk neki!



Made in Canada. Az algériai kampó használatának bemutatása működés közben. Kedves ajándék családi ünnepekre.



Made in England. Hajtogatott kivitelben készül, belső részének felirata: 'I love you, you dirty rotten swine!' Ideális küldemény asszonypajtásnak.



Made in Greece. Hosszú ideje együtt élő párok tökéletes üzenetközvetítési eszköze



Made in Hungary. Megmondaná valaki, hogy mi a fenéről híres ez a metropolis?!



Made in Hungary. Csendes beismerése a teljes elhülyülésnek. Szakítás közlésére kiválóan alkalmas, hiszen az egész kompozíció azt sugallja, hogy a feladó szíve már másé



Ez nem képeslap, hanem boríték. Tartalomhoz a forma alapon a felgyújtott lemez jött benne.

PC ASSEMBLY TANFOLYAM

(9.rész)

Az ehavi 2 oldalban egy igen hasznos dologról lesz szó, amelynek neve **REALFLAT**, valamint szó lesz arról is, hogy hogyan vegyük rá az XMS-t a REALFLAT-tel való együttműködésre.

Valószínűleg többeket elgondolkodtatott már, hogy ugyan miért kell valós módban 640K-s (vagy jobb esetben 1M-s) keretekben gondolkodnia, amikor ott csücsül a 4 (vagy még több) MByte RAM a gépében. Az egyik lehetséges megoldás az, hogy írjuk a programot védett módban, ekkor a gép lehetőségeit maradéktalanul kihasználhatjuk. Megtehetjük azt, hogy a szegmensek elejét a 0 címre, a végét pedig a memória végére (vagy akár a memória vége fölé) állítjuk (ezt hívják **flat modelnek**). Ehhez viszont szükségünk van valamilyen keretre, amely elvégzi az átkapcsolást és bizonyos beállításokat, valamint lehetőleg biztosít DPMI-t (ugyanis védett módból közvetlenül nem hívhatjuk a valós módban megszokott interrupt-okat). Három lehetséges megoldás:

- A programot *WATCOM C*-ben írjuk, ekkor a WATCOM DOS4GW névre hallgató DOS-extender-ét használjuk. Szép is, jó is, viszont 250K, pl. egy 64K-s introhoz nem mutat valami szépen.
- Kódolhatunk *GNU C*-ben is, neki egy GO32 nevű extendere van, de ez is 70K.
- Használjuk a Tran-féle *PMODE*-ot. Ez nagyon kultúrált, hozzá kell link-elni programunk .obj file-jaihoz (a pmode.obj kb. 9K). Rövid, gyors, kényelmes.

Mindhárom megoldásnál megvan azonban az a probléma, ami magához a védett módhoz kapcsolódik: lassabb, mint a valós mód, még a legegyszerűbb beállítások esetén is kb. 10%-kal. Mindez gyakorlatilag azért, hogy az adatszegmenseink nagyobbak lehessenek (hiszen ha az adatokat át tudjuk pakolni magasabb régiókba, a 640K bőven elég lesz a kódnak és a veremnek).

Ha valaki kizárólag a nagyobb adatszegmensek miatt használna védett módot, annak a **REALFLAT** ideális megoldás. Ahhoz, hogy az elkövetkezőket értsétek, pár dologra szükség lesz a védett módból.

Védett módban a szegmensregiszterek nem szegmenscímeket, hanem szelektorokat tartalmaznak. A szelektor 16 bites, az alsó két bit a kívánt privilegizálási szintet tartalmazza (RPL) (ez minket most nem érdekel, csak rövid ideig leszünk védett módban, akkor is a legmagasabban privilegizált 0 szinten), a következő bit a globális vagy a lokális deszkriptortábla közül választ (ezekről kicsit később lesz szó), a többi 13 bit pedig a deszkriptort jelöli ki. A deszkriptor (kb. "leíró"-nak lehet fordítani) egy 8 byte-os adattípus, egy szegmenst határoz meg. Minket most az adatszegmens-deszkriptor érdekel:

0. byte: A szegmens határának 0..7 bitjei
1. byte: A szegmens határának 8..15 bitjei
2. byte: A báziscím 0..7 bitjei
3. byte: A báziscím 8..15 bitjei
4. byte: A báziscím 16..23 bitjei
5. byte: Információs bitek, a legalacsonyabb helyiértékűtől kezdve:

- **0. bit** (A=Accessed): Akkor 1, ha a deszkriptort valamelyik szegmensregiszterbe töltött szelektor kiválasztja.
- **1. bit** (W/R=Write/Read): Ha 0, akkor a szegmens csak olvasható, ha 1, akkor írható is.
- **2. bit** (C/E): Ha 0, akkor a szegmens a báziscímtől felfelé bővül, ha 1, akkor a határtól lefelé. Minket az első variáció érdekel.
- **3. bit** (EX=Executable): 1, ha a szegmens futtatható kódot tartalmaz, 0, ha nem.
- **4. bit** (S=Segment): 1 érték esetén a deszkriptor memóriaszegmenst ír le, 0 érték esetén valami mást (pl. kaput).
- **5-6. bit** (DPL=Descriptor Privilege Level): A privilegizálási szint, esetünkben 0 lesz.
- **7. bit** (P=Present): Ha 1, akkor a szegmens fizikailag jelen van a memóriában, ha 0, akkor nincs (ez a bit a virtuális memória kezelésénél hasznos).

6. byte:

- **0-3 bit**: A szegmens határának 16..19 bitjei.
- **4. bit** (AVL=Available): 1-be állítva megtilthatjuk a báziscím változtatását. Esetünkben ez 0 lesz, majd kiderül, miért.
- **5. bit**: Fenntartott, állítsuk 0-ra.
- **6. bit** (B=Big): 1, ha az adatszegmens mérete nagyobb 64K-nál.
- **7. bit** (G=Granularity): Azt adja meg, hogy a szegmensméret byte-ban (G=0) vagy lapban (G=1) értendő.

7. byte: A báziscím 24..31 bitjei

A bázis és a méret bitjeinek kissé furcsa elrendezését az indokolja, hogy 80286-on csak az első 6 byte-ot használták, és a kompatibilitás érdekében nem ártott megtartani az eredeti formát az első 6 byte-on.

Magyarázatot igényel még a lap: ez egy 4096 byte-os egység. Erre épül egy másik virtuális memóriaszervezési módszer, a lapozás, ezzel most nem foglalkozunk. Azért érdekes a *Granularity* bit, mert a szegmenshatár 0 és 1048575 között állítható, ez byte-os felbontásban csak 1 MByte méretű szegmenseket jelentene. Ha lapban adjuk meg a méretet, akkor a maximális szegmensméret 4 GByte, ami a 80386 és 80486 címzésének felső határa, ugyanis 32 címbitje van a processzornak (ez még a Pentiumra is igaz).

A deszkriptorokat a memóriában tároljuk. Az természetesen megengedhetetlen, hogy minden memória-eléréshez a memóriából kelljen kiolvasni a deszkriptort is, így minden szegmensregiszterhez tartozik egy deszkriptor-cache, ami a szegmensregiszterbe töltött szelektornak megfelelő deszkriptort tárolja.

Most jön a lényeg: ez a deszkriptor-cache valós módban is működik, a gép indulásakor a megfelelő mezők beállítódnak (pl. a határ 64K-ra), a bázis mezőbe pedig mindig a szegmensregiszterbe töltött érték 16-szorosa kerül. Ha mi átváltunk védett módba, és beállítjuk a szegmenshatárt 4 GByte-ra, akkor ez valós módba visszakapcsolva nem változik (sőt, FS és GS határa még egy meleg reset után se állítódik vissza). Így már tetszőleges méretű szegmenseink lehetnek.

3 hátrány:

- Csak 80386-tól felfelé megy a dolog, ugyanis a nagyobb szegmenseket a 80286 címzési módjaival nem tudjuk kihasználni.
- Kódszegmensre ez nem jó, ugyanis az IP valós módban 16 bites, tehát a felsőbb területeken csak adatokat tárolhatunk. A verem szintén legyen az alsó 640K-ban.
- Miután kapcsolgatunk valós és védett mód között, a gépnek valós módban kell lennie, amikor védett módba váltunk, a szegmenseket átállítjuk, majd visszaváltunk. Így EMS-manager mellett nem megy a dolog. Akkor sem, ha az EMS-manager betöltése előtt állítottuk át a határokat (pl. a boot-szektorban), ugyanis EMS-manager jelenléte esetén a mi csele-kedeteink virtuális 8086 (V86) módban zajlanak, és a V86-os módban mindenképpen élnek a 64K-s határok.

Adós vagyok még a deszkriptortáblákkal:

A 80386/80486-ban 3 féle deszkriptortábla van:

- Globális (GDT, Global Descriptor Table)
- Lokális (LDT, Local Descriptor Table)
- Megszakítási (IDT, Interrupt Descriptor Table)

A GDT a legfontosabb, többek között ebben szerepelhet olyan deszkriptor, ami LDT-t ír le.

Az IDT memóriaszegmenseket nem tartalmazhat.

Mi tehát a **GDT**-t fogjuk használni. A GDT helyét a memóriában a GDTR regiszter jelöli ki, amelyet az LGDT utasítással tölthetünk be. Az LGDT paramétere egy memóriacím, ahol a következő 6 byte-os adatnak kell szerepelnie:

0-1 byte: A GDT határa. Max. 65535 byte, azaz a GDT 8192 deszkriptort tartalmazhat.
2-5 byte: A GDT fizikai címe.

Szükséges még tudni, hogy hogyan váltsunk védett módba. A gép működési módját a CR0 regiszter 0. bitje tartalmazza, ha ez 0, akkor valós módban, ha 1, akkor védett módban vagyunk (a V86 mód a védett módon belül egy lehetőség, ennek beállítása máshol és máshogyan történik). A kultúrált megoldás az **SMSW** (**S**tore **M**achine **S**tatus **W**ord) és **LMSW** (**L**oad **M**achine **S**tatus **W**ord) utasítások használata lenne (a CR0 alsó 16 bitje ugyanis a **M**achine **S**tatus **W**ord), ezzel csak az a baj, hogy nekem időnként lefagyott. Így kézzel fogunk a CR0-hoz nyúlkálni, kivéve akkor, amikor megvizsgáljuk, valós módban vagyunk-e, ugyanis védett módban a *mov eax, CR0* utasítás megsérti a védelmet.

Lássuk akkor a programot:

```
p386
rf segment use16
assume cs:rf, ds:rf
org 100h

Init:
        smsw ax
        test ax, 1      ; védett módban vagyunk?
        jnz prot        ; ha igen, kilépés

        xor eax, eax    ; a GDTR-nek 32-bites
        mov ax, ds      ; fizikai cím kell, így
        shl eax, 4      ; szegmenscím*16-ot
                        ; adunk az offset-hez
        add [dword ptr GDTA], eax

        lgdt [fword ptr GDTD]     ; GDTR
betöltése
        mov eax, cr0
        or al, 1        ; átváltunk
        mov cr0, eax    ; védett módba

        mov ax, 8       ; az 1. deszkriptorra
        mov ds, ax      ; mutató szelektort
        mov es, ax      ; töltjük a szegmens-
        mov fs, ax      ; regiszterekbe (RPL=0,
        mov gs, ax      ; deszkriptor a GDT-ben)

        mov eax, cr0
        and al, 0feh    ; visszaváltunk
        mov cr0, eax    ; valós módba

        push cs         ; DS-t elállítottuk,
        pop ds          ; most visszaírjuk

        mov ah, 9
        mov dx, offset Ready
        int 21h         ; sikert nyugtázó üzenet
        mov ax, 4C00h
        int 21h         ; kilépés

prot:   mov ah, 9
        mov dx, offset Error
        int 21h         ; hibaüzenet
        mov ax, 4c01h
        int 21h         ; kilépés 1 hibakóddal


LABEL DescriptorTable
        db 8 dup (0)    ; nulldeszkriptor
                        ; innentől az 1.
deszkriptor
        dw 0ffffh       ; határ (0..15)
        dw 0            ; báziscím (0..15)
        db 0            ; báziscím (16..23)
        db 10010010b    ; információk:
                        ; P=1
                        ; DPL=0 (00)
                        ; S=1
                        ; EX=0
                        ; C/E=0
                        ; W/R=1
                        ; A=0
        db 11001111b    ; további információk:
                        ; G=1
                        ; B=1
                        ; 0
                        ; AVL=0
                        ; határ (16..19)
        db 0            ; báziscím (24..31)

GDTD    dw 0fh
GDTA    dw offset DescriptorTable, 0

Error     db 'The CPU is in protected mode -
maybe you should remove your EMS-
manager',0dh,0ah,'$'
Ready     db 'Limits of DS, ES, FS and GS have
been changed to 4GB',0dh,0ah,'$'

rf      EndS
End     Init
```

(Egy igen gyors segítség a TASM-hoz és a TLINK-hez néhány érdekes paraméterről:

TASM: /m2: Kétmenetes fordítás, előrehivatkozások használatánál igen fontos.
TLINK: /t: .com file-t fordít
/3: engedélyezi a 32-bites regisztereket, címzést, stb.)

A **GDT** első deszkriptora a nulldeszkriptor, ezt lehetőleg ne használjuk, célszerű 0-kkal feltölteni. Mi most az 1. deszkriptort használjuk.

A báziscím 0, a határ pedig 4 GByte — ha ezután valós módban a szegmensregisztereket átállítjuk, akkor a deszkriptor-cache bázis mezőjébe a betöltött érték 16-szorosa fog íródni (ezért állítottuk az AVL bitet 0-ra).

A szegmens:offset formájú címből először 32-bites fizikai címet generáltunk (16*segment+offset), ezután a GDTD címről töltöttük be a GDT-t, amelynek a első két byte-ja a határ, jelen esetben a 15. byte, azaz 2 deszkriptorunk lesz.

A program egyszerűsége és rövidsége magáért beszél. Ha az üzeneteket kihagyjuk, akkor egy 80 byte-os .com programocska keletkezik, ezt ugye elég egyszer lefuttatni. Inkompatibilitást nem okoz, mondjuk az EMS-t nem szereti, végül is semmi sem lehet tökéletes.

Hogy a **REALFLAT** lehetőségére ki jött rá, azt sajnos nem tudom, én a következő két úriember programjai alapján ismertem meg az eljárást:
Jon Beltran de Heredia (realflat.asm)
Daniele Paccaloni (unreal.exe)

Remélem, érthető volt az eddigi rizsa. Ha nem, az sem egy tragédia, ugyanis a lényeg az alkalmazás.

Az alkalmazásnak két alapvető fajtája van: ha XMS-sel együttműködve megy a REALFLAT, vagy ha XMS nélkül.

Ha XMS nélkül, akkor igen egyszerű a dolog, hiszen nagy valószínűséggel (99%) semmilyen más program nem használja az 1 MByte fölötti területet, azt csinálunk ott, amit akarunk (mint a cikk végén kiderül, ez csak elméletileg van így...).

Ha van XMS, akkor vigyázni kell. Talán nem szükséges részletezni, mi történik, ha pl. a szoftveres cache-be partizán módon beleírogatunk... Itt az lesz az eljárás, hogy kérünk memóriát az XMS-managertől, meghatározzuk a kapott blokk fizikai címét, innentől meg már ugyanaz, mint XMS nélkül.

Az XMS-kezelésről már volt szó a CoV #45-ben, így az ott leírtak ismeretét feltételezem. Egy kis kiegészítés, két paraméter a HIMEM.SYS-hez:

/HMAMIN: Megadhatjuk, hogy minimum mennyi memória igénylésével lehessen elkérni a HMA-t

/NUMHANDLES: Megadhatjuk 0 és 128 között, hogy hány XMS-Handle legyen összesen.

Pl. a DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS /NUMHANDLES=128 /HMAMIN=32 sor a CONFIG.SYS-ben azt jelenti, hogy 128 XMS-Handle lesz, és a HMA elkéréséhez minimum 32K memóriaigény kell.

A következő kis program(keret) feltételezi, hogy az előbb ismertetett programot futtattuk, és az a dolga, hogy lekezelje mind az XMS jelenlétét, mind a hiányát.

```
.386
xms segment use16
assume cs:xms,ds:xms
org 100h

Main:
        call AllocX   ; megvizsgáljuk,
        jnc xm        ; van-e XMS
        mov eax, 200000h   ; nincs, konstans
        mov PHA, eax       ; a fizikai cím
        xor eax, eax  ; AX=0ffffh, így
jelezzük,
        dec ax        ; hogy nincs XMS
xm:
; ...
; program
; ...
        call FreeX    ; az XMS felszabadítása
        mov ax, 4c00h
        int 21h       ; kilépés

AllocX  Proc
        mov ax, 4300h ; van XMS?
        int 2fh
        cmp al, 80h
        je yes
        stc           ; nincs
        ret           ; visszatérés
yes:    mov ax, 4310h ; van, a függvények
        int 2fh       ; címét lekérdezzük
        mov word ptr XMSCTL, bx
        mov word ptr XMSCTL+2, es
        mov ah, 8     ; a legnagyobb szabad
        call [XMSCTL] ; blokk méretének
        push ax       ; megállapítása
        mov dx, ax    ; és a blokk
        mov ah, 9     ; lefoglalása
        call [XMSCTL]
        mov XMSHNDL, dx  ; a blokk zárolása
        mov ah, 0ch      ; így kapunk
        call [XMSCTL]    ; fizikai címet
        mov word ptr PHA, bx
        mov word ptr PHA+2, dx
        pop ax        ; AX-ben a blokk mérete
        clc           ; visszatérés "van XMS"
        ret           ; jelzéssel
AllocX  EndP

FreeX   Proc
        cmp XMSCTL, 0 ; ha a függvények
        jne yes2      ; belépési pontja nem
        ret           ; változott, nincs XMS

yes2:   mov ah, 0dh   ; zárolás feloldása
        mov dx, XMSHNDL
        call [XMSCTL]
        mov ah, 0ah   ; blokk felszabadítása
        mov dx, XMSHNDL
        call [XMSCTL]
        ret
FreeX   EndP

XMSCTL  dd 0
XMSHNDL dw ?
PHA     dd ?

xms     EndS
End     Main
```

Kis magyarázat: a főprogram kezdetekor AX-ben van a lefoglalt XMS-blokk mérete KByte-ban, vagy AX=0ffffh, ha nincs XMS. A határokra persze tessék vigyázni, különösen ha van XMS (ha nincs, akkor legfeljebb elszáll a gép, ha túlcímeztek a memórián). Az XMSCTL változó alapján állapítja meg a felszabadító-eljárás, hogy van-e XMS, ezért kapott a változó kezdőértéket.

A két eljárást (**AllocX** és **FreeX**) a további REALFLAT-es programokban használni fogjuk, de helytakarékosság miatt sehol nem fogjuk újra leírni őket.

Akkor most **példaprogram REALFLAT alá**. A program nagyméretű, .qdv formátumú képeket tölt be a memóriába, és ezeket mutatja meg a 320x200-as képernyőn, természetesen a scrollozás lehetősége adott. Ilyen képet legegyszerűbben egy más formátumú képből gyárthatunk az Alchemy segítségével (*alchemy —D <filename.ext>*).

```
.386
xms segment use16
assume cs:xms,ds:xms
org 100h

Main:
        call AllocX  ; XMS-vizsgálat
        jnc xm
        mov eax, 200000h
        mov PHA, eax
        xor eax, eax
        dec eax
xm:
        cld
        mov ax, 3d00h   ; file-nyitás
        mov dx, offset FNam
        int 21h
        mov FHNDL, ax
        mov NUMCOL, 0
        mov ah, 3fh   ; a QDV-fejléc
        mov bx, FHNDL ; beolvasása
        mov cx, 5
        mov dx, offset XSIZ
        int 21h

        mov ax, XSIZ  ; QDV-ben a méretek
        xchg al, ah   ; fordított szóként
        mov XSIZ, ax  ; vannak tárolva,
        mov ax, YSIZ  ; itt a byte-ok
        xchg al, ah   ; sorrendjét
        mov YSIZ, ax  ; cseréljük fel
        inc word ptr NUMCOL ; színszám
        mov ax, NUMCOL       ; helyesbítése
        mov cx, ax    ; kiszámoljuk az
        shl cx, 1     ; összes palettaadat
        add cx, ax    ; méretét byte-ban
        mov NUMPAL, cx
        mov ah, 3fh   ; a színadatok
        mov bx, FHNDL ; beolvasása
        mov dx, offset BUFFER
        int 21h

        mov ax, 13h   ; videomód-váltás:
        int 10h       ; 320x200x256
        mov si, offset BUFFER
        mov di, si    ; a QDV-ben a színadatok
        push ds       ; a felső 6-biten vannak
        pop es        ; tárolva, a VGA-kártyán
        mov cx, 768   ; viszont az alsó 6
biten,
ccc:    lodsb         ; ezért konvertálásra
        shr al, 2     ; szorulnak
        stosb
        loop ccc
        mov dx, 3c8h  ; a színek kiírása
        xor al, al    ; a palettaregiszterekbe
        out dx, al
        inc dx
        mov si, offset BUFFER
        mov cx, NUMPAL
        rep outsb
        mov edi, PHA  ; a képadatokat
rc:     call read32   ; a file-ból 32K-s
        cmp ax, 32768 ; blokkokban
        je rc         ; olvassuk be
        mov ah, 3eh   ; file lezárása
        mov bx, FHNDL
        int 21h
        push 0
        pop es
shw:    call ShowPic  ; képkirakás
        mov ah, 7     ; várakozás egy
        int 21h       ; billentyűre
        cmp al, 27    ; ha ESC jött,
        je xit        ; kilépés
        cmp al, '['
        jne nx1
        cmp XCOR, 0   ; mozgatás balra, ha
        je shw        ; nincs a balszélen
        dec XCOR      ; (XCOR<>0)
        jmp shw
nx1:    cmp al, ']'
        jne nx2
        mov ax, XSIZ  ; mozgatás jobbra, ha
        sub ax, XCOR  ; nincs a jobbszélen
        cmp ax, 320   ; (XCOR<XSIZ-320)
        jbe shw
        inc XCOR
        jmp shw
nx2:    cmp al, '='   ; mozgatás fel, ha
        jne nx3       ; nincs a tetején
        cmp YCOR, 0   ; (YCOR<>0)
        je shw
        dec YCOR
        jmp shw
nx3:    cmp al, '/'   ; mozgatás le, ha
        jne shw       ; nincs az alján
        mov ax, YSIZ  ; (YCOR<YSIZ-200)
        sub ax, YCOR
        cmp ax, 200
        jbe shw
        inc YCOR
        jmp shw
xit:    mov ax, 3         ; videomód-váltás
        int 10h           ; 80x25x16 text
        call FreeX        ; XMS felszabadítása
        mov ax, 4c00h     ; kilépés
        int 21h

read32  Proc
        push edi
        mov ah, 3fh   ; 32768 byte
        mov bx, FHNDL ; beolvasása file-ból
        mov cx, 32768
        mov dx, offset BUFFER
        int 21h
        pop edi
        push ax          ; az olvasott byte-szám
        xor esi, esi
        mov si, offset buffer
        push 0           ; a beolvasott tömb
        pop es           ; felmásolása az 1M
        mov ecx, 8192 ; utáni területre
        db 67h
        rep movsd
        pop ax           ; a beolvasott byte-ok
        ret              ; számát visszaadjuk
read32  EndP

ShowPic Proc
        mov dx, 3dah  ; várakozás
frm:    in al, dx     ; a függőleges
        test al, 8    ; visszatérítésre
        jz frm
        xor ebx, ebx  ; sorszámláló
nwln:   mov esi, PHA
        mov ax, YCOR  ; az aktuális sor
        add ax, bx    ; címének kiszámítása
        mul XSIZ      ; ((YCOR+BX)*XSIZ)
        add ax, XCOR
        adc dx, 0
        shl edx, 16
        mov dx, ax
        add esi, edx
        mov edi, 0a0000h
        mov eax, ebx  ; az aktuális sor címe
        shl ax, 2     ; a képernyőn
        add ax, bx    ; (BX*320)
        shl ax, 6
        add edi, eax
        mov ecx, 80   ; 320 byte átmásolása
        push ds       ; a képernyőre
        push 0
        pop ds
        db 67h
        rep movsd
        pop ds
        inc bx
        cmp bx, 200   ; ha még nincs kész
        jne nwln      ; a kép, következő sor
        ret
ShowPic EndP

XMSCTL  dd 0
FNam    db '<path>\<filename.ext>',0
XCOR    dw 0
YCOR    dw 0
FHNDL   dw ?
XMSHNDL dw ?
PHA     dd ?
XSIZ    dw ?
YSIZ    dw ?
NUMCOL  dw ?
NUMPAL  dw ?
BUFFER  db 32768 dup (?)

xms     EndS
End     Main
```

Amint az látszik a forrásból is, a scrollozás a '[' (balra), ']' (jobbra), '=' (fel), '/' (le) billentyűkkel történik, kilépni az **ESCAPE**-pel lehet. Én csak egy pixeles scrollozást csináltam, de ezek alapján könnyen hozzárendelhettek más billetyűket nagyobb mozgásközökhöz, csak a határokkal vigyázzatok. Hasonlóképpen nem nagy munka a kurzorokra áttenni a mozgatást, csak arra kell figyelni, hogy a 7-es DOS-függvény speciális billentyűk (kurzormozgatók, F-billentyűk, stb.) esetén 0-t ad vissza, ilyenkor még egyszer hívjuk meg, ekkor kapjuk a speciális kódot.

Magyarázatot esetleg a file-olvasás igényelhet: beolvasásnál mindig visszakapjuk a ténylegesen olvasott byte-ok számát, így, amikor nem 32768-at kapunk vissza, akkor látható, hogy elértük a file végét. Azért kell így 32K-nként olvasni, mert a DOS csak az a szegmens:offset címzéssel elérhető területet tudja kezelni. Ez egy kisebb kellemetlenség, amint látható, igen egyszerű áthidalni.

A másik érdekesség (ami az XMS-keretben is szerepelt) az, hogy ugyan miért a 3. MByte elejére állítottam azt a pointert, ami a fizikai címet jelöli ki XMS nélküli környezetben? A magyarázat kissé furcsa: ha a 2. MByte-ot használtam, akkor kifagyott. Sőt! Ugyanezt cselekedte, amikor volt XMS (HIMEM.SYS), és a DOS nem volt a HMA-ba töltve! Feltehetőleg az A20-as vonal körül lehet valami, de mégis mi? Igazán örülnék, ha erre valaki magyarázatot adna... Ugye, mennyi meglepetéssel tud szolgálni egy PC?

A forrásokon feltűnhetett, hogy ellenőrzést (pl. van-e elég memória a képnek, létezik-e a megadott file, stb.) sehol sem tartalmaznak. Tehát vagy adjátok hozzájuk a megfelelő helyen az ellenőrzéseket (kellemes kis piszmogás), vagy vigyázzatok, mit csináltok...

A **REALFLAT** szerintem elég szép távlatokat nyit meg a programozók előtt, mindenkinek javaslom a próbálkozást, legfeljebb lefagy párszor a gép (kezdetben célszerű mindenféle szoftveres cache-t kivenni...). Sok szerencsét!

És akkor most pont. Ezzel véget ért az assembly-tanfolyam, a továbbiak már inkább tartoznak a programozástechnika körébe. Kívánok mindenkinek sok sikert az assembly használatához, sziasztok...

Microsoft® Office'95

A régóta várt Windows'95-höz ez lesz az első 'suite', de mit is jelent az, hogy 'suite'? Ez az irodai munkához szükséges programok összessége, minél jobban integrálva. Az Office'95-ben láthatunk egy nagyon-nagyon jó megoldást az integrálásra: a különböző Office'95 programokból összeállított dokumentumokat összefűzhetjük egy dokumentummá. Ezt a "megadokumentumot" egy menetben, folyamatos lapszámozással kinyomtathatjuk. Például veszünk egy Word dokumentumot, utána egy oldalt egy Excel dokumentumból és egy PowerPoint dia zárja az egészet. Sokkal egyszerűbb és hatékonyabb megoldás így összeállítani egy dokumentumot, mint beágyazni a különböző darabokat egymásba.

Az integrálás többi fontos lépése már nem új: az in-place editing, amikor egy Word dokumentumban lévő Excel munkalapot szerkesztünk, akkor azt gyakorlatilag Excelben tesszük. A menük "átalakulnak" az Excel menüivé, de a Wordből nem lépünk ki. A programok közötti váltást természetesen a Windows'95 végzi, és mivel valódi Win95 alkalmazásokkal állunk szemben, ezzel remélhetően nem lesz olyan sok gond. Az alkalmazások 32 bitesek, ami jelentős gyorsulást jelent például a dokumentumok újra formázásában, a nagy file-ok mentésekor és az Excel számolásában — ez utóbbin a Microsoft szerint 50%-ot.

Aminek szintén nagyon örülhetünk az az osztott kód: sok programrészletet — például a spelling checker — végre csak egy példányban kapunk meg, és mindegyik ezt használja. Természetesen a file-kezelés is változott a Windows'95 miatt, mert immáron a hosszú filenevek is támogatva vannak. Az új *Find Fast* igen gyorsan tud indexet készíteni és így keresni az Office dokumentumok között. A file megnyitás is azonos mindegyik programban, és egy ablakkal is gazdagodott: *Preview*. Amint ráállunk a dokumentumra, a *File Open* mutat egy vázlatos képet a dokumentumról.

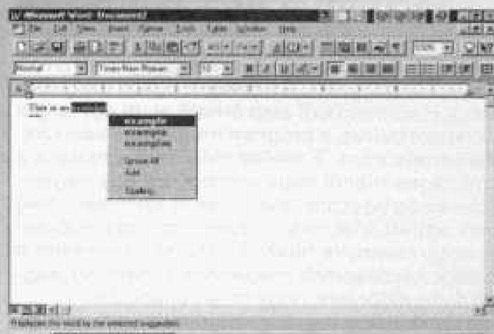
A programok új lehetőségei elsősorban a régi funkciók automatizálásai. Lássuk tehát ezeket az új automata funkciókat a Word'95-ben!

WORD'95

Kezdjük mondjuk a helyesírással. A *Spell It* nagyon szépen működik: minden szó leírása után ellenőrzi a helyesírást, és ha nem stimmel, akkor szép piros hullámvonallal aláhúzza. Ezen a szón aztán egy dupla clickre kapunk egy listát a lehetséges javításokról. Ugyanennek a listának egy másik pontjával felvehetjük a szót a szótárba, vagy egyszerűen kihagyathatjuk a későbbi vizsgálatokból. Ez így igen jól működik az *AutoCorrect*tel együtt, amit már ismerhetünk: tipikus gépelési hibákat javít ki azonnal.

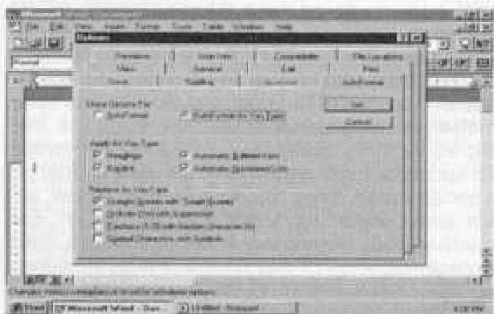
A *Spell It*nek egy igazán veszélyes trükkje van: a javítás után kijelölve marad a szó, így ha például egy szóközt ütünk le, akkor hipp-hopp eltűnik, és lehet *Undo*t hívni. Ha egy iránynyilat sikerül leütni, akkor szépen továbbmegy. Persze jobb lenne, ha nem kéne rulettezni a gombokkal — egyszerűbb lenne, ha az adott szó nem maradva kijelölve javítás után.

A *Spell* akkor is nagyon jól jön, ha nem megyünk rögtön vissza minden egyes szóra, csak a végén ellenőrizzük a dokumentumot, ugyanis a helyesírás ellenőrző modul folyamatosan dolgozott, miközben gépeltünk, így már van egy listája a rossz szavakról — ez természetesen igen komoly gyorsulást jelent.



Visszatérve az *Autocorrect*re: mondat elején automatikusan ír nagybetűt, és CapsLock "javítás" is van benne: eZT a szót Ezt-re javítja. Ez tényleg egy nagyon jó trükk. Az igazi újdonság az Autocorrect-ben az, hogy már mindegyik alkalmazásból elérhető, nem csak a Word'95-ből.

Egy hasonló automata a törtszámokat írja át valódi tört alakba, tehát 1/2 helyett ½. Ez is jó, és a három talán legsűrűbben használt törtet át is alakítja: 1/2 1/4 2/3. Sajnos semmi többet, amit picit kevésnek érzek, például már az 1990-es Wordperfect 5.1 for DOS is több ilyen típusú karaktert ismert.



A következő automatikus trükk tényleg sok melót tud megspórolni: ha egy új sorba begépelünk három darab kötőjelet, majd egy Entert, akkor azt egy teljes szélességű, folyamatos vízszintes vonallá alakítja. Ha három egyenlőségjel volt, akkor azokból dupla vonalat csinál. Itt említeném még az ilyen automata kicserélések visszacserélését: rögtön azután, hogy az automata csere megtörtént, üssünk egy BackSpace-t. Minden más a csere elfogadásának minősül, a későbbi BackSpace már a kreált objektumot törli. (Ez a módszer az *AutoCorrect*nél nem működik) Például, ha mi tényleg három egyenlőségjelet akartunk egy sorba, és emiatt nem tetszik a duplavonal ami lett belőlük, akkor rögtön az Enter után üssünk BackSpace-t. Erre eltűnik a duplavonal és marad három egyenlőségjel. Ha később ütünk BackSpace-t, akkor eltűnik a vonal, és nem marad meg semmi.

Listagyártást is végez automatikusan: ha egy sort (üres karaktereket nem számítva) egy számmal és egy ponttal kezdünk, akkor a Word'95 úgy dönt, hogy mi most számozott listát írunk. Mondjuk nem is téved sűrűn... Ilyenkor a legközelebbi Enter leütésére megjelenik a következő szám és a pont. Ugyanez egy csillaggal meg egy ponttal játszva számozatlan listát jelent. Ha mégse akarunk listát csinálni, akkor az Enter után EGY BackSpace-t üssünk az előzőek szerint — ugyanis a második már kitörölné az Entert, amit visszaírva újra bepöccenne a listaíró automata...

Automatikusan gyárt fejléceket is a Word'95: az első szintű fejléchez szükséges egy sornyi szöveg lezáró pont nélkül és utána két darab Enter. A másodikhoz pedig egy Tab, majd a szöveg, és egy Enter. Ezek is logikusnak tűnnek, és egyelőre még nem találtam meg a hátulütőjét.

A Word'95 lehetőségeiből utolsónak hagytam egy, számunkra nem túl jelentős trükköt: a 1st, 2nd, 3rd, 4th stb. számból a ragot szépen superscriptbe rakja. Az eddigi lehetőségek feltűnhetnek majd a magyar verzióban is (mondjuk a Spell It-re kíváncsi leszek) de ez feltehetően kimarad.

Viszont egy fejlesztés kimaradt, ami engem már igen régóta zavar a Word'95-tel kapcsolatban: egy táblázatban képtelen függőlegesen cellákat összenyitni. Egyszerűen érthetetlen, miért nincs még mindig benne eme lehetőség — megint az ős DOS-os Wordperfectet említeném, ami ezt sok éve tudja, a HTML szabványnak is része ez stb.

Következzenek az új Excel automaták.

EXCEL'95

A trend változatlan: egy csomó jó ötlet szépen kivitelezve, érdekes buktatókkal megtűzdelve. Lehet, hogy a Microsoft nem akarta elvenni a felfedezés élvezetét, és mivel már mindent (?) dokumentált, ezért beleszórt pár aprócska hibát, hogy legyen mit szidni? Például Az Excel lehetőségeiből egy csomó nem működik, ha éppen egy cellát változtatunk — aminek akkor lenne értelme, ha az adott funkció éppen mást csinálna ilyenkor. Itt viszont egy-egy funkció minden magyarázat nélkül nem működik.

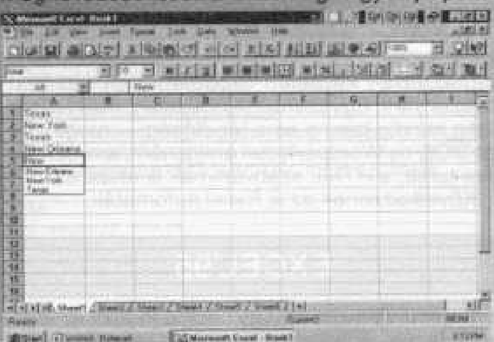
Egy-egy cellába a legtöbbször számok kerülnek. Ezek igen könnyű formázására használható a *Format/Cells/Numbers* menü. Rengeteg különböző mintából választhatunk, hogy az adott cella v. cellák milyen formátumúak legyenek, s magunk is alkothatunk ilyet. (Ez volt a második olyan lehetőség, aminél belebotlottam a fent említett korlátozásba: a *Format/Cells*-ből egyszerűen hiányzott a *Numbers* menü.)

Ezekkel a számokkal aztán automatikusan végezhetünk műveleteket. Töltsünk be egy Excel számolótáblát vagy csináljunk egyet, és abban jelöljünk néhány mezőt. A kijelölt mezők összege máris látható az alsó sorban a *Sum=* felirat mellett. Ha az egér jobb gombjával kattintunk egyet ezen a soron, akkor kiugrik egy kis lista, amiben megadhatjuk, hogy mit számoljon ki. (Pont ennél derült ki, a fent említett ideiglenes működésképtelenség. Láttam a *help*-ben, hogy a *Sum*-t meg lehet változtatni, és nem ment. Néhány kattintás után viszont igen)



Van egy csodálatos *Autocomplete* lehetőségünk is. A mellékelt ábrán láthatóak a történések: begépeltem három szót, majd a *New* után egy jobb kattintás következett. Látható a *New Orleans* a tetején. Ha pedig csak egyetlen *New*-val kezdődő elem van, akkor beírja automatikusan a kiegészítést. Itt viszont igen hasznos, hogy a kiegészítés ki van jelölve — ha nyugodtan folytatjuk a gépelést, akkor szépen eltűnik. Ez is meglepően sok munkát tud megspórolni. Például nincs többé szükség egy könyvelésnél kódokat aggatni egyegy emberre, mert a vezetéknév néhány karaktere után már vagy automatikusan kiírja, hogy kiről van szó vagy egy rövid listából lehet válogatni.

Ez egy igen kiváló példa, hogyan kell egy ilyen automatának működnie: hasznosan, de szinte láthatatlanul. Egy történeti megjegyzés: úgy 5-6 évvel ezelőtt volt egy Mindreader nevű szövegszerkesztő, ami igen hasonlóan működött, egy felhasználó által is bővíthető szótárra alapozva. Ott elegendő volt egy szó elejét beírni, a többit hozta a Mindreader. Nagyon más gépelési stílust igényelt volna, ezért nem terjedt el. Viszont az Excelben, ahol általában nem hosszú, folyamatos szövegeket írunk, hanem rövidebb, de sűrűn ismétlődő megnevezéseket ez a lehetőség nagyon jól jön.

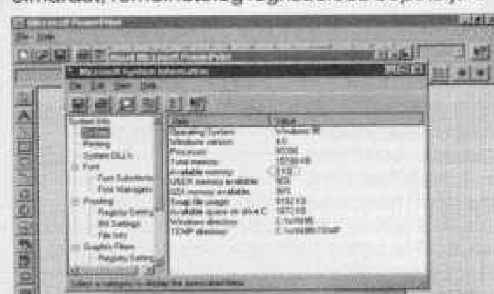


Hogy aztán más is értsen a táblázatunkból, megjegyzéseket adhatunk minden egyes cellához. Ezek jellegzetes kis piros négyzetként látszanak. Egy ilyenre clickelve jelenik meg a megfelelő megjegyzés. Ez természetesen igen hasznos tud lenni, ha több ember változtat egy táblázatot közösen, erről nincs is mit magyarázni, de ha csak egy ember ír egy táblázatot, akkor is nagyon jól jöhet — ilyesmikkel tűzdelhetjük tele a táblázatot: "*Utánanézni!*" "*Ez itt mire vonatkozik?*"

Tippek jelennek meg a scroll bar-on is, amikor húzogatjuk fel-le, akkor megjelenik egy kis ablakban, hogy ha most megállnánk akkor melyik sor lenne a legfelső. Ez is olyan dolog, amit feltétlen hasznosnak érzek. A Word'95-ben is van, de ott csak az oldalakra jelenik meg. Pedig nagyon jó lenne, ha megjelenne a megfelelő sor száma is.

Az Excel része egy új DataMap is: készíthetünk egy térképet amin rajta vannak az adatok könnyen és egyszerűen. Begépeljük az adatainkat — egyik oszlopba a földrajzi helyek, a másikba az adatok kerülnek — utána a Tools/Data Mapre clickelünk és már készül is a szép kis térkép. Ezt azt hiszem igencsak tudja értékelni bárki, akinek egy adott földrajzi területen végzett eladásokról kellett beszámolnia.

A csomag része még a Schedule'95+ és a PowerPoint. Hát ez utóbbi egyszerűen észbontó. A program megtekintését mindig a Help nézegetésével kezdem. Eközben kiírta néhányszor, hogy nem elég a memória. Ez igen meglepett mert éppen nem volt betöltve semmilyen dokumentum. Ezután behívtam az *Microsoft System Info*t. A képen remélhetően látható, hogy a PowerPointnak tényleg nem elég a memória — ugyanis 8 Kb maradt a 16MB-ből. (Utólag karikáztam be, ez nem a *Sysinfo* része) Így sajnos ennek tesztje ezúttal elmaradt, remélhetőleg legközelebb bepótoljuk.



Addig is, ha már említettem a *Microsoft Systeminfo*t akkor picit részletesebben is szólok róla: A *Help/About/System Info* alatt érhető el és nagyon kimerítő rendszer információt ad. Természetesen ennek a jó része átlag Office felhasználóknak keveset fog mondani, de mindazok számára, akik tudják, hogy mit is ír a hogyishívják, ez egy igen hasznos program.

SCHEDULE'95

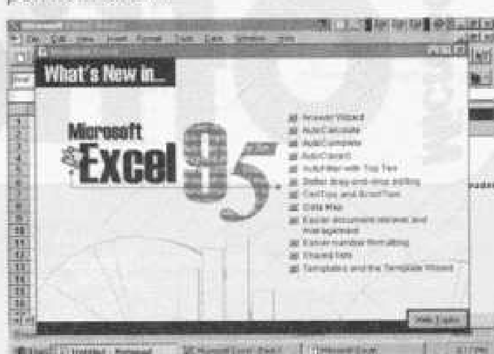
A Schedule'95+ megteszi amit meg kell tennie, egy viszonylag jó előjegyzési naptár. Ebből is inkább egy furcsa dologra hívnám fel a figyelmet: van benne egy ingyenes önfejlesztő tréning. A *Seven Habits* menüpont alatt rejtőzik, szép, klasszikus amerikai stílusú darab. Köszönjük meg szépen a Microsoftnak az ingyen ajándékot.

ANSWER WIZARD

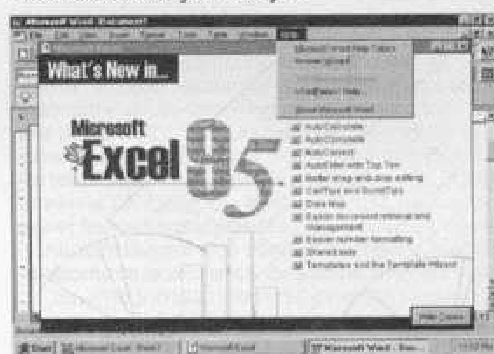
Az újdonságok sorában utoljára az *Answer Wizard*-ot hagytam. Ez minden egyes programban a *Help* menüből alatt érhető el. Itt egy angol mondatot beírva, a program megkísérel válaszolni a kérdésünkre. E mellett még meg is mutatja a szükséges menüt vagy gombot. Ez egy nagyon érdekes és hasznos ötlet — de ez szerintem még csak egy kísérlet, csak a gyakorlat tudja eldönteni, hogy mennyire használható. Mindenesetre a legtöbb kérdésemről meglepően jó hatékonysággal tudta eldönteni, hogy mire vonatkozik.

Amit másképp kellett volna...

A sok-sok jó tulajdonság után még néhány apró, nem veszélyes, de bosszantó hiba következik. Ilyeneket már fentebb is írtam, de van még egy csomó. Ilyesfajta hiba a Word'95-ben a *Tip Wizard*, ami jelen állapotában nem éppen a leghasznosabb. Egyrészt olyan, a munkához feltétlen szükséges tippeket osztogat, mint "*megvághatod magad, ha borotvával rohangálsz*". Másrészt ha egyszer már bekapcsoltuk — erről még olvashattok lejjebb néhány sort — az automatákat, akkor működik: Amikor egy automata bekapcsol, akkor szól, hogy ez-és-ez most aktiválta magát, és ezt így-és-így tudnád most visszacsinálni. Ha viszont nincs bekapcsolva valamelyik automata, akkor a *Tip Wizard* ül a babérjain és nem szól, amikor lehetne, hogy MOST kapcsolhatott volna be valamelyik, és akkor neked most milyen jó lenne. Pedig ez nem új találmány: a kedvenc amerikai újságosboltomból kapott blokkok alján mindig ott a reklámduma, hogy "*ha most klubtag lennél, akkor ennyi dollárt és centet spóroltál volna*". Ezt ráadásul még nem is lenne nehéz megírni, mert a megfelelő "élesítő" rutinok már amúgy is készen vannak, csak hozzá kellett volna adni a *Tip Wizard*hoz. Az automaták bekapcsolása az meg egy külön érdekes dolog. Leül a vásárló az új Office'95 elé és az első, amit lát a *What's New*. Szerintem jó volna egy külön menüpont a *Help*-ben ennek, hiszen az első indítás után már csak erre keresve v. az Answer Wizardot kérdezve hozható elő az oldal. Mindenesetre a *What's New* egy szépen kidolgozott ablak, ahol fel vannak sorolva az újdonságok, és mindegyikre ráclickelhetünk, hogy részletesebben is olvashassunk róla. (Ez az ablak maga egy komoly probléma, ld. lejjebb) Ráclickel mondjuk az *Automatic List*re. Az itt kijövő oldalon fel van sorolva vagy öt automata lehetőség, de csak a *Headings*-nél írják le, hogy ha használni is szeretnéd, akkor előbb a *Format/Options/Autoformat* menüben be kéne kapcsolni. Mivel a *Tip Wizard* sem szól, úgy érzem ezeket a lehetőségeket igen hatékonyan sikerült eltitkolni egy csomó user elől. Egy megoldás, ha a végleges verzióban — én csak a preview-t láthattam — ezeket az automatákat alapbeállításként bekapcsolják. Mint említettem már, a *What's New* ablak egy külön varázslat. Ugyanis igen nehéz rábeszélni, hogy menjen már háttérbe. Láthattok itt egy képet, ahol éppen ez folyik: a *Notepad*et választottam ki, de ettől még a *What's New* ablak látható, pedig inaktív. Érdekes egy multitask rendszer az, ahol valamelyik task ablaka így elfoglalhatja a képernyőt egy másik task elől. Van egy "egyszerű" megoldás: lekicsinyíteni és visszanagyítani a *Notepad*et, ilyenkor azért elég sűrűn sikerül úgy a képernyőre varázsolni, hogy lássuk is, amit beleírunk! Mert természetesen a *Notepad* aktiválódik ha kérjük, abban nem képes megakadályozni az egyik program a másikat, csak éppen nem látszik.



Ezt a gyönyörű effektust egyébként még nem sikerült másik ablakkal előidéznem, csak az Office'95 What's New ablakaival. Viszont a másik alkalmazás lehet például a Word'95 is, azzal még szebb effektus idézhető elő — lásd a képen — mégpedig az, hogy a Word'95 van leghátul, a What's New Excel'95 középen a tetején pedig a Word'95 valamelyik menüje...



Ha egy programot behívunk, majd help-et kérünk, és azt lezárjuk, akkor legtöbbször nem a program lesz utána aktív, hanem valamelyik másik task, vagy egyik se. Elég szép meglepetés volt, amikor az egyik Office'95 alkalmazás helpjéből kilépve Alt+F4-t nyomtam, erre megkérdezte, hogy tényleg reboot-olni akarok-e — tényleg kitalálta még a gondolatomat is, de azért természetesebbnek éreztem volna, ha a programból lép előbb ki.

És végül egy furcsaság a Win'95-ből: a Win 3.x-t használva megszoktuk, hogy a Program Manager is egy task. Pl. Alt+Tab lenyomásával simán hozzáférhettünk. A Win'95-ben azonban a desktop nem egy task, tehát nem lehet hozzáférni ilyen egyszerűen: le kell kicsinyíteni, arrébb kell vonszolni az útban lévő ablakokat. A Start menü a bal alsó sarokban elérhető, ha nem kapcsoltuk ki, de sokszor a desktop jobban használható. "Szerencsére" van Minimize All az alsó sorban jobb clickelésre. Azután pedig van Undo Minimize All. Ez így egy picit kényelmetlen.

Összefoglalva a tapasztalatokat:

Aki az Office 4-et használta, annak a sokkal egyszerűbb kezelés miatt feltétlenül érdemes áttérni az Office'95-re.

ChX

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

(9.rész)

(De csak azért mert ha az előző dupla szám volt, akkor az a rész is "dupla cikknek" számít)
Lám elérkezett a mindenki által várva-várt suli, s mi is folytatjuk a pixelek b***ogatását. (Tök poén ezt írni, mikor épp most indulok nyaralni...)

Akkor most tallóznék abból az 1 azaz egy darab levélből, ami prg. témában eljutott hozzám. *Marx Dániel* (MAXX) felvilágosított engem, mit bénáztam el annakidején, amikor a VESA lapozó rutint protected módból akartam meghívni. Elküldte a megoldást is, aminek működnie kell, sajna nem volt időm kipróbálni.

Tehát, odáig OK, hogy létre kell hozni egy LDT deszkriptort, ezt beállítjuk pl. a lapozó rutin címére (base), ill. mondjuk legyen 0ffffh a limit, akkor (remélhetőleg) nincs gond. Ez még koránt sem elég, mivel ha a lapozás befejeződött, a program 16-bites kód lévén egy 4 byte-os címet feltételez a veremben (2 byte a szegmens, 2 byte offset), tehát csak olyan szegmensbe tudunk visszaugrani (pontosabban olyan szegmensből hívhatjuk a lapozót), ahol a hívó utasítást követő op.kód biztosan 0ffffh alatt van. Tehát létre kell hozni még egy LDT deszkriptort, és majd innen hívjuk meg a 16 bites kódot.

Ez a dupla-kapu módszer már nem biztos, hogy nagyon megéri, de azért valamivel még így is gyorsabbnak kell lennie az INT-nél. Alant következik valami source részlet, ami ezt az inicializálást végzi el.

```
WinFuncPtr      dd ?     ; a lapozó
        ;rutin címe, ezt kérdezzük
        ;le, mielőtt az inicializá-
ló
        ;rutint meghívjuk
desc    db 0ffh, 0ffh,
0,0,0,9bh,0,0
        ; a lapozó rutin 16 bites
        ; deszkriptora
desc2   db 0ffh, 0ffh,
0,0,0,9bh,40h,0
        ; 32-bites deszkriptor
        ; (40h miatt)
sel1    dw 0
sel2    dw 0
setpage dw 0,0,0

        ; ez a programrész végzi el
        az inicializálást
        xor ax,ax
        mov cx,1
        int 31h       ; LDT
deszkriptort
                ;kérünk (1-et)
        mov [sel1],ax
; most az első deszkriptorba
beírjuk ;a lapozórutin szegmensét,
persze
; lineáris címként, ez lesz a
bázis.
        mov bx,ax
        movzx eax, word ptr
                [WinFuncPtr+2]
        shl eax,4
        mov word ptr [desc+2],ax
        shr eax,16
        mov [desc+4],al
; inicializáljuk a deszkriptort
        lea edi,desc
        mov ax,0ch
        int 31h

; a setpage-be beírjuk a 48-bites
pointert: 16-bit a szelektor, 32-
bit az offset
        movzx eax,word
                ptr [WinFuncPtr]
        mov dword ptr
[setpage],eax
        mov word ptr
[setpage+4],bx

; újabb deszkriptort kérünk
        xor ax,ax
        mov cx,1
        int 31h

        mov [sel2],ax
        mov bx,ax
        mov eax,offset back
        mov word ptr [desc2+2],ax
        shr eax,16
        mov [desc2+4],al
        mov [desc2+7],ah
        mov ax,0ch
        lea edi,[desc2]
        int 31h
        ret
; ez a rutin vége, folytatódhat a
program

back:   ret      ; ide fog vissza-
térni
        ;a 16-bites lapozó rutin

; egy példa a lapozó rutin meghí-
vására:

        push cs
        push offset bb
        push dword ptr [sel2]
        jmp fword ptr [setpage]
bb:
```

Akkor ennyi a levél, köszi a segítséget. Ezt a hívogató rutint nem árt makróba tenni, valamint ha ennél gyorsabb megoldás nincs, akkor mégsem ajánlott a dolog (szerintem). Annál is inkább, mert kedves kis General protection fault-okat kaphatunk, ha a lapozó rutin valamit CS-en keresztül próbálna meg elérni. A kártyákhoz kapott VESA drivereknél (ill. amik már eleve benne vannak a BIOS-ban), ez nem nagyon fordul elő, de pl. *MAXX* szerint az UNIVBE-nél már előjön a dolog.

Az UniVBE-ről jut eszembe, hogy megérkezett az 5.1-es verzió (pl. egyes francia CD-mellékleteken volt rajta — ez nem reklám). Mindenképpen ajánlott a beszerzése, mindjárt kiderül, hogy miért. Az nem baj, hogy csak shareware verzió, 21 napig azt is lehet használni, aztán automatikusan átvált UniVBE/Lite-ba, és a mindjárt sorra kerülő szuper(tényleg!) funkcióit kedvesen kikapcsolja. Nem baj, lehet újrainstallálni... A kissé jobban képzett coder rögtön ráveti magát a *Turbo Debugger*-rel (TD leírás a PC-s játékok 3-ban!), persze előtte nem árt csak simán View-ben (NC/VC/DN-F3) belekukkantani.

Nicsak, milyen szép számok vannak itt a közepe felé, ráadásul három is (space van köztük, a kötőjellel nincs vége).

Nem ilyenek szoktak lenni a regisztrációs számok? Próbáljuk ki mondjuk az utolsót, ugyanis ez az Ultra verzió regisztrációs kódja. No problem. Persze úgyis mindenki megveszi, igaz?

Szóval az 5.1-es verzió bevezette a **VESA 2.0** szabványt, (amit még máshol nem láttam — eddig) s ez nem kevesebbet tud, mint hogy (állítólag) 32-bites lapozórutint is tartalmaz, amit szabadon felhasználhatunk a saját kódunkban.

Sajnos ennek használatára eddig nem jöttem rá, de a *SciTech software* site-ján lennie kell valami docnak, csak kérdés, hogy letölthető-e. Azért nem kell sírni, van még egy dolog, amire már évek óta minden coder vágyott (már aki kicsit kényelmesebben akart prg-t írni), azaz a ***Linear Frame Buffer*** technika.

Ez azt jelenti, hogy az EGÉSZ video memóriát látjuk, EGYBEN, és NINCS SZÜKSÉG LAPOZÁSRA. Igen, jól olvastátok. Ezzel nagy mértékben felgyorsítható a VESA-t használó programunk. Sőt, az UniVBE támogatja pár non-standard felbontás használatát, külön kódot kaptak ezek is, tehát nem kell a CRTC-regiszterekkel vesződni.

A programhoz adott doksi szerint minden általa támogatott kártyán tudja a *Linear Frame Buffer*-t, ill. a non-standard módokat, kivéve a bug-listában felsoroltakat, ami azért előbb-utóbb (remélhetőleg) változni fog.

Mégis azt mondom, hogy használjátok ki a LFB-ben rejlő óriási lehetőségeket (kisebb, gyorsabb, egyszerűbb és áttekinthetőbb code).

Akkor talán ideje lenne elárulni, hogyan is kell használni. A doksi szerint protected mode kell hozzá, de kipróbáltam, és ment real módban is, ha az A20 line enabled. Viszont V86 módban sehogyan sem akart elindulni (tehát EMS driver, Win'95, OS/2, stb. nem ajánlott), de valószínűleg a DPMI erre is tud megoldást, csak lusta vagyok megkeresni.

A **Config** általában automatikusan beállítja, hogy hol kezdődjön a LFB, nálam pl. 62 MB-ra teszi, és máshol nem is műxik. Ha az alapbeállítás nem jó, akkor megpróbálhatjuk felülbírálni a **-l** paraméterrel, ami után megákban megadhatjuk a kívánt kezdőcímet, de soha ne menjünk a valódi RAM méret alá.

No, emiatt lehet, hogy a multitask oprendszerekkel (virtuális mem, etc.) soha nem fog együttműködni, de engem ez egyáltalán nem zavar.

Ha a tesztek lefutottak, már talán rájöttünk, hogy csupán az eredeti mód kódjához hozzá kell adni 4000h-t a LFB-változathoz. Nem ártana még megtudni, hogy akkor hol is kezdődik, ezt a mode information funkcióval tehetjük meg (4f01-es VESA szolgáltatás), a CX-be viszont NE a már 4000h-rel megnövelt kódot írjuk, mert ezt nem találja meg (vegyük úgy mintha az csak egy flag lenne). A 256 byte-os táblázat 28h-adik eleme (4 byte) a LFB lineáris címe.

Ezzel minden meg is van a speedy SVGA-s programok megírásához. Itt van pár rutin, ami bemutatja a dolgokat a gyakorlatban, persze prot.módban, *WatCom C* alatt.

Persze ez csak egy kódrészlet, önmagában nem fordítható. Ja, mivel ezt a LFB módot eddig csak az UniVBE tudja, nem árt, ha azt is tudjuk detektálni. Ha AX=4f0fh, BX=1234h-val hívjuk az INT 10h-t, DX-ben visszakapjuk az UniVBE szegmenscímét (ez akkor hasznos, ha utána más progi is ráült volna a 10h-s megszakításra, ilyenkor nem tudnánk az interrupt vektor leolvasásával megtudni a szegmenscímet). A szegmens első néhány byte-ja az alant UniVBE címke után álló szöveget kell, hogy tartalmazza. (Itt egyébként a Config által létrehozott valami.DRV kezdődik, valamint a 180h-as byte-tól kezdve megtaláljuk a LFB báziscímét is, de ez nem legális, tehát gondolva arra, hogy később megváltozhat, inkább a szabályos mode info-t hívva kérdezzük le!)

```
.data
_VMEM             dd 0
        ; Amount of Video Memory
_LFBBase          dd 0
; Linear Frame Buffer base address
_VESAInfoSel      dw 0
_RealSeg          dw 0
_RealSel          dw 0

UniVBE            db 'Universal VESA
VBE '
UniVBELen         equ $-UniVBE

S_VBEMODES        STRUC
vbe_code          dw ?
vbe_xres          dw ?
vbe_yres          dw ?
                  ENDS
S_VBEMODES_Size equ 2*3

_VBENoOfModes     dd 0
_VBEMODES         S_VBEMODES 32
dup(<>)


.code

; Megnézzük, hogy van-e 5.1-es,
vagy újabb UniVBE
; Ha minden OK, EAX=1, különben 0.
guiDetectVBE_     PROC
        push es fs

        mov     ax,4f0fh
```

```
; Az UniVBE szegmensét
        mov     bx,1234h
; kérdezzük le
        int     10h
        cmp     al,4fh
        jne     GUI_DVBE_Error

        movzx   esi,dx
        shl     esi,4
        push    ds
        pop     es

        mov     edi,o UniVBE
        mov     ecx,UniVBELen
        repe    cmpsb
; Összehasonlítjuk a névvel,
        or      cx,cx
; valamint az utána következő
        jnz     GUI_DVBE_Error
; verziószámot is megnézzük
        cmp     b ds:[esi],'5'
        jb      GUI_DVBE_Error
        ja      GUI_DVBE_Major
        add     esi,2
        cmp     b ds:[esi],'1'
        jb      GUI_DVBE_Error
GUI_DVBE_Major:
        mov     ax,100h
        mov     bx,256/16
        int     31h
; lefoglalunk 256 byte-ot az
        mov     _RealSeg,ax
; alapmemóriában
        mov     _RealSel,dx
        mov     _VESAInfoSel,dx

        mov d
[_RealCall.rc_EAX],4f00h
        mov     ax,_RealSeg
        mov     w
[_RealCall.rc_ES],ax
        mov     d
[_RealCall.rc_EDI],0

        pushad
        mov     edi,o _RealCall
        mov     ax,300h
; Call real mode interrupt
        mov     bx,10h
; INT 10h, AX=4F00h - VESA mode
info
        xor     cx,cx
        int     31h
        popad

        mov     fs,_RealSel
        mov     ax,fs:[18]
        shl     eax,16
; mindezt csak azért,
  hogy megtudjuk,
        mov     _VMEM,eax
; mennyi video memóriánk van

; persze ez az egész ceremónia
  akár el
; is hagyható
        xor     eax,eax
        inc     eax
        jmp     GUI_DVBE_End
GUI_DVBE_Error:
        xor     eax,eax
GUI_DVBE_End:
        pop     fs es
        ret
        ENDP

; Megkeressük az összes 256-színű
  módot, és a kódjukat, valamint a
  felbontást
; a VBEMODES struktúrába írjuk
; A végén a VBENoOfModes adja meg,
  hogy hányat találtunk
guiGetVBEModes_ PROC
        push    es fs

        mov     ax,100h
        mov     bx,256/16
        int     31h
        mov     _RealSeg,ax
        mov     _RealSel,dx

        mov     fs,_VESAInfoSel
; a VESA info 16-odik byte-jától
        movzx   esi,w fs:[16]
; van egy FAR pointer,
  ami az elérhető
        shl     esi,4
; módok kódjainak listájára mutat
        add     si,w fs:[14]

        mov     edi,o _VBEMODES
        xor     ecx,ecx

GUI_GVM_Next:   mov
ax,ds:[esi]
        cmp     ax,0ffffh           ;
0ffffh jelenti a lista végét
        jz      GUI_GVM_End

        mov
ds:[edi.vbe_code],ax
        movzx   eax,ax
        mov     d
[_RealCall.rc_ECX],eax
        mov     d
[_RealCall.rc_EAX],4f01h
        mov     ax,_RealSeg
        mov     w
[_RealCall.rc_ES],ax
        mov     d
[_RealCall.rc_EDI],0

        pushad
; minden egyes módról bővebb infot
        mov     ax,seg _RealCall
; kérünk
        mov     es,ax
        mov     edi,o _RealCall
        mov     ax,300h
; Call real-mode int
        mov     bx,10h
; INT 10h,AX=4F01h - get
  VESA mode info
        xor     cx,cx
        int     31h
        popad

        mov     fs,_RealSel
        cmp     b fs:[18h],1
; ha nem 16 színű
        jne     GUI_GVM_NoGood
        cmp     d fs:[20h],0
; ha nem hi- ill. true-color
        jnz     GUI_GVM_NoGood
        mov     ax,fs:[12h]
; ezek után kitöltjük a _VBEMODES
; struktúrát
        mov
ds:[edi.vbe_xres],ax
        mov     ax,fs:[14h]
        mov
ds:[edi.vbe_yres],ax
        mov     eax,d fs:[28h]
        or      eax,eax
; ez itt látszólag felesleges,
csak
        jz      GUI_GVM_DoNext
; a biztonság kedvéért, ha mégis
lenne
; olyan mód, amihez nem lehet LFB-
t
; használni, ilyenkor a cím
; ugyanis 0
        mov     _LFBBase,eax
; Beírjuk az LFB címét. Inkább
; többször, mint egyszer se.
GUI_GVM_DoNext:
        add     edi,S_VBEMODES_Size
        inc     ecx
; go to next available video mode
GUI_GVM_NoGood:
        add     esi,2
        jmp     GUI_GVM_Next

GUI_GVM_End:    mov
_VBENoOfModes,ecx

        mov     ax,101h
        mov     dx,_RealSel
; felszabaditjuk a lefoglalt
        int     31h
; DOS memóriát

        pop     fs es
        ret
        ENDP
```

A használható 256-színű video módok, immár kibővítve (remélem, hogy más kártyán is egyezik a kódjuk, de ez nagyon valószínű)

```
 mód    Xres     Yres
 153 -   320  x  200
 156 -   360  x  200   íme a
 154 -   320  x  240   non-std.
 157 -   360  x  240   módok!
 155 -   320  x  400
 158 -   360  x  400
 11C -   640  x  350
 100 -   640  x  400
 101 -   640  x  480
 103 -   800  x  600
 105 -  1024  x  768
```

No, azt hiszem, hogy itt be is kell fejeznem, mert ugyan lenne még mondanivalóm, de az oldal már (remélhetőleg) a vége felé jár. Igaz ugyan, hogy most a vonalrajzoláshoz kapcsolódóan a képernyőre vágásról (clip) akartam szólani, de erre már valószínűleg csak a következő számban kerül majd sor.

DoT

THE LAST DYNASTY

Ez a Sierra egy jó brigád: mindig okoz valami meglepetést. Most nem arra gondolok, hogy megint küldtek néhány kiló LAST DYNASTY-demot (mondjuk küldtek, de én nem arra gondolok), meg arra se, hogy mire kiment a divatból, addigra elküldték a WOODRUFF-ot (meg ugyan nem kaptuk, mert Fináne Ferenc őrmester ráült a vámon, mert nem volt hozzá számla mellékelve, mert miért is lett volna, amikor ajándék, de ajándék mellé is kell mellékelni egy nullás számlát, tehát írni kell a Sierrának, hogy két LAST DYNASTY-demo között küldjenek egy nullás számlát is, ahol majd teljesen lipótnak néznek bennünket, mert... — ebbe most nem bonyolódok bele teljesen, további részletek a THE LAST PÉNZÜGYŐR c. kalandjátékból kiderülnek). A Sierra viszont azért jó brigád, mert közben küldött egy teljes LAST DYNASTY-t is. Akkora hűhót csaptak körülötte, hogy marha kíváncsiak voltunk rá.

Múltkor a Sierra-újdonságok között már ejtettünk pár keresetlen szót róla, tehát annyit már mindenki tudhat, hogy egy Star Wars-szerű történetbe csöppenünk, amelyben a gonosz Iron Lordot és követőinek népes társulatát kell különféle zűrök közepette lemészárolnunk. A demokból arra lehetett következtetni, hogy egy SPACE ROGUE-szerű játékhoz lesz szerencsénk, amelyben először az űrben lelövöldözünk pár ellenséget, aztán egy bolygóra leszállva ténykedhetünk kalandor módjára. Hát a végeredmény nem igazán ez lett: van egyrészt egy **külön** lövöldözős játék (egy idő után végtelenítve), meg egy **külön** kalandjáték. A lődözés egy ideig tulajdonképpen a kaland introjaként szolgál, hogy a sok videot nézegetve el ne szunyókáljon a t. játékos — egyéb összefüggést még nem sikerült találni (de a keresés még folyik). Na, vágjunk bele!

Bejelentkezés előtt, mintegy állandó szolgáltatásképpen, a játék memória vagy 256-színű Windows után sírdogál — az előbbivel nem kell foglalkozni, utóbbit meg állítsuk át. Ha indítás után nem nyomkodjuk pánikszerűen az egér gombjait, akkor megnézhetünk egy rövid kis introt, amelyben a Star Wars első képsorairól koppintott rövidke űrharcot szemlélhetünk, majd a kamera átvált a Földre, ahol első ránézésre a NASA indít egy űrhajót, másodikra viszont kiderül, hogy csak két tinédzser (vagy inkább tventiédzser, mert azok fogékonyabbak a mesékre) egy gázpalackot.

Ezután új játékot kezdhetünk, betölthetünk egy kimentett állást, vagy a HELP-ben gyönyörködhetünk. Utóbbinál meg is állhatunk egy szóra, mert a LAST DYNASTY online-helpje példaértékű lehet a többi játék előtt: az angolul legalább alapfokon értő játékosnak a lehető legapróbb részletekig elmagyarázza a játék kezelését (pilótafülke kijelzései, a taktikai térkép használata, a kalandrész képernyője, kezelőbillentyűk és irányítás, a játékban szereplő űrhajók bemutatása) így tulajdonképpen teljesen feleslegessé teszi a szokásos könyvecskét (de azért van az is). Mivel így a kezeléssel most nem kell foglalkoznunk, akár el is kezdhetünk játszani.



Egy igazi konzolcowboy rögtön a szék mélyére pillant

A sikertelen gázpalackindítás feletti szomorkodás közepette találkozunk újra két főhősünkkel, amely azonnal megszűnik, mihelyt meglelik a VR-sisakjukból elkallódott chipet, és nekilátnak lövöldözni egy cseppet. A sisak véletlenül a Mel nevű fickó fejére kerül, akinek a szerepét alakítjuk — így ez számunkra is edzést jelent. A program érdeklődik, hogy a szimuláció "látványos" vagy "gondolkodtató" legyen-e — mivel a kettő között nem igazán sikerült különbséget felfedezni, legjobb ha bármelyiket választjuk. Itt a Vaslord néhány hullámban támadó hajójához lesz szerencsénk. Mivel a "küldetés" leírása szerint az ellenségek nem lőnek vissza, valószínűleg mindenkinek nagy sikerélményt nyújt majd a halomra lövésük.

Miután ezzel megvolnánk, folytatódik az outeraktív mozi (ez egy új találmány: még véletlenül sem lehet benne semmit sem csinálni, a bámészkodáson kívül legalábbis): a két ifjonc kivonul a hegyoldalba ufót nézni. Érdekes módon az ufo meg is jelenik, leszáll, majd érkezik egy kísérő is, ami barátságos zárótűzet zúdít az egyes számúra. Főhőseink természetesen beszállnak, ami újabb lövöldözést von maga után. "Nehezítés", hogy az ellenséges űrhajók most vissza is fognak lőni. Mivel egérkével kicsit idegesítő az űrharcot irányítani, részemről a nézeteltérést gyorsan el szoktam intézni a rakétákkal ('F3'). Mivel ez már nem gyakorlás, feltűnhet pár dolog, amire a későbbiekben nem árt majd odafigyelni:

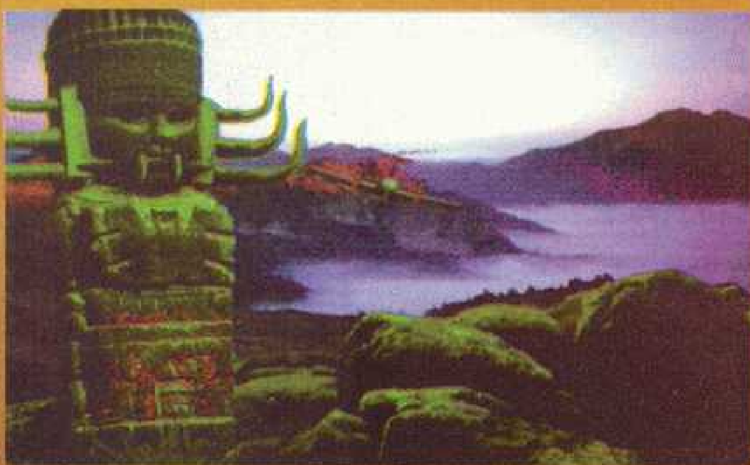
— a pajzsunkat elég rendesen leverik az ellenséges űrhajók találatai, nem is beszélve arról, ha összeütközünk velük;
— a pajzs energiája lassan visszatöltődik, ha közben nem kapunk újabb találatokat, de csak akkor, ha még van miből (ha egyszer nullára csökkent, akkor többé már nem töltődik fel). Épp ezért — különösen a későbbiekben — nem árt kicsit elpucolni a sűrűből, ha már nagyon aprítanak bennünket.
— általában az ellenfél összes hajója bennünket támad (ez mondjuk most nem feltűnő, mivel egyedül vagyunk, de később majd idegesítő lesz, hogy mindig pont bennünket pécéznek (stílszerűbben: PC-znek) ki. A kedvenc taktikájuk az, hogy ameddig az egyik csalimadárként előttünk kereng, addig a többi hátulról szórja az áldást ránk;
— ameddig a gyorsítás automatán van ('S'-sel át lehet kapcsolni manuálisra), addig a sebesség maximális, ha az utoljára kiválasztott célpont felé haladunk, és nullára csökken, ha nem;
— "meghalni" tulajdonképpen nem lehet, mert ha egy összecsapásban kilőnek bennünket, akkor az elvesztett ütközetet elölről kezdhetjük;
— ezek itt lőnek ránk! (hehe)

Miután kilőttük a Vaslord akadékoskodó kiküldötteit, belépünk a hipertérbe és nemsokára egy igen lakályos kis bolygón landolunk, ahol egy sajátosan öltözött úriember vár ránk néhány burnuszos arab terrarista társaságában. Az úriemberről egyébként kiderül, hogy ő a kedves papa. Az ölelkezés elhárításából némi családi perpatvar kerekedik, minek következtében egy fridzsiderben helyeznek el minket, ahol egy ideig elelmélkedhetünk a világ dolgairól, különös tekintettel családunk és a Vaslord között fennálló, korántsem baráti kapcsolatra. A fagyasztás után papi Doc barátunkra bíz, hogy minél jobban eldugjon bennünket az Univerzum mélyén, mert a rettenetes Vaslord a birtokunkban levő tudásra vágyik. Az eldugás egy ide-oda kódorgó űrhajó fedélzetére korlátozódik, ahol nemsokára némi lövöldözésre leszünk figyelmesek, és Doc barátunk neheztelésének ellenére beszállunk egy harcba, amelyben a Vaslord néhány hajója zargat egy Malchus (vagy valami ilyesmi) nevű csempészt. Miután ezeket kinyírtuk, felébred bennünk a kalandvágy (de jó lenne már egy kis kaland is!), és Doc valamint a videofonon jelentkező papa tiltakozása ellenére nekivágunk, hogy leküzdjük a gonosz Vaslordot.

Az ehhez vezető út csöppet rögös lesz, mert át kell vergődnünk néhány bolygón (és a körülötte ólálkodó ellenséges hajókon). Elsőnek egy hármas pakkot kapunk: Xymandi, Ridack, XB4. Kezdjük mondjuk a Xymandival, mert az van a térképen a legközelebb. GO!

Először le kell puffogtatnunk pár kellemetlenkedő Vaslord-hajót, ami nem lesz különösebben bonyolult, mert egyrészt van négy szövetséges hajó, másrészt meg van egy jópár rakétánk is, amelyekből bőven elég egy darab is, ha a célponton a célkereszt "zár". A vidám társulathoz csatlakozik az imént megsegített Malchus is, aki idővel kilő valamit, mire a cél átvált a bolygóra, és mi leszállhatunk. Odalenn találkozunk egy igen kellemes külsejű vörös hölggyel, aki kap tőlünk egy puszit és a barátja beáll kísérőnek hozzánk. Felszállás után megint lövöldözés

Valahol errefelé lakozik a kedves papa



következik, viszont a kísérőink most már majdnem annyian vannak mint az ellenfél. A feladatot a bolygónkról magunkkal hozott űr nemsokára közli is: az ő *Shuttle* típusú hajóján rajta van a fegyver, amivel az ellenséges bázist megsemmisítheti, a mi dolgunk csak annyi, hogy biztosítsuk az útját odáig (mármint hogy lőjük le a vadászokat). Célszerű a taktikai térképen az egyik *Shadows*t és Malchus hajóját (annak jó nagy a pajzsa) a *Shuttle* védelmére rendelni — a többivel meg rontsunk neki a vadászoknak. Megintcsak javasolt a rakéták használata (nem a fair play, hanem a győzelem a fontos...). Ha túl gyorsan végeznénk a vadászokkal, akkor elszórakozhatunk azzal, hogy a bázis pajzsát lelövöldözzük, csak arra vigyázzunk, hogy ne lőjük ki az egészet, mert akkor bukta van, nem teljesítettük a feladatot. Ha a *Shuttle* hatótávolságba ér, akkor az majd szépen felrobbantja, mi leszállunk a bolygóra, majd a vörös bébivel történő rövid csevely után már mehetünk is tovább.

A következő bolygó legyen a Ridack (most az van közelebb, meg egyébként is tök mindegy a sorrend). Itt először csak egyetlen "banditát" találunk, nevezetesen egy *Changer*t. Ez egy érdekes kütyü: ha saját hajó közeleg, akkor kinyitja a bolygó pajzsát, ha ellenséges, akkor bizonyos távolságból megbolondítja (pontosabban: kikapcsolja) az összes műszerünket. Ettől függetlenül még ki lehet lőni, de Doc szerint '*This is not a good solution*', amely kijelentést alátámasztja a leműszárlásunkra megjelenő 14 bandita is. Mivel szólóban nem sok esélyünk van ellenük, maradjunk inkább az alábbi megoldásnál: haladjunk a *Charger* felé addig, amíg kikapcsolja a műszereinket; nemsokára megjelenik egy *Barge* teherszállító pár *Warhead* társaságában (a taktikai térképre átváltva láthatjuk őket); lőjük ki a *Warhead*eket, majd ragadjunk rá a *Barge*-ra, és néhány nyaktörő manőver után nemsokára leszállhatunk. Odalent Malchus fogad minket. Felhívja a figyelmünket az XB4-re és már mehetünk is.

Az XB4 maradt, tehát most oda megyünk. Az első probléma ott lesz, hogy megint szólóban vagyunk, a második meg ott — mint ahogy a spannunk is jelzi —, az XB4 nem ott van, ahol a koordinátái jelzik. Szerencsénkre megjelenik egy *Barge* (a szokásos kísérettel), ami éppen oda tart. A kíséretet lőjük ki, majd ragadjunk rá. Természetesen bevezet bennünket egy pár zavaró műhold és persze a kíséretük közé (jó esetben még egy-két meteorviharba is), de mi csak ragadjunk rá, előbb-utóbb landolhatunk az XB4-en.

Aki eddig még nem lőtte ki a játékot, az fellélegezhet, mert most kezdődik a kalandjáték. A Vaslord bázisán landoltunk. Ennek örömére betehetjük a második CD-t.

Mivel nincs más hátra, menjünk előre. Itt találjuk jobbra a lejáratot a -1. szintre. Ezt később majd igénybe vesszük, egyelőre forduljunk meg, és nézzük meg a plató végén a *Control Switch*et, amelynek vizsgálatakor rádöbbenhetünk, hogy a program egy olyan angol akcentust beszél, ami magyar fülnek csöppet érthetetlen (mármint az én átlagon aluli angol nyelvtudásomnak legalábbis érthetetlent). A jobb clickkel esetleg előhívhatjuk az Inventoryban tartózkodó lézert, de ennek a használata sem segít. Mivel a gomb sima nyomkodása sem eredményez effektet, totyogjunk vissza az előbbi helyszínre, ahol balra fordulva a távolban valami érdekeset pillantunk meg. Odasétálva egy számítógépterembe nyíló ajtót lelünk. A konzolon mindenféle örömteli dolog (fények, kapcsoló, billentyűzet, mágneskártyaolvasó, stb.) vár bennünket, de mivel egyelőre semmit nem tudunk csinálni, forduljunk balra és vizsgáljuk meg közelebbről a fotelt (*Chair*). A sarkából felvehetünk egy mágneskártyát (*Magnetic Card*), ami pont paszent a konzol jobb oldali kártyaolvasójába, de ezzel sajna még nem jutottunk előrébb. Menjünk le a -1. szintre.

Ha itt előre megyünk, igen izgalmas körsétánk lesz, mert semmit nem találunk. Szóval inkább forduljunk jobbra, és menjünk be a belső kerengőre. Itt előbb-utóbb a torony oldalában lelünk egy liftet, amelybe beszállva marhára nem jutunk sehova, mert a használata — egyelőre — nem engedélyezett. Tehát szálljunk ki belőle, forduljunk balra, és nyomás előre! Itt az oszlop alján találunk egy rejtekajtót (*To the Pylon*). Odabent van egy szekrény (*Cabinet*), amivel egyelőre nem tudunk mit kezdeni, viszont megfordulva kinyithatjuk az íróasztal fiókját, ahol egy szép karperec (*Bracelet*) vár arra, hogy gazdára találjon. Menjünk vissza az előző szint számítógéptermébe, rakjuk be a mágneskártyát az olvasóba, a karperecet az olvasó alatti akármibe (mind a kettőnek *Reader* a neve), majd használjuk a billentyűzetet. A géphang szerint a karperec "update-elődött", ami magyarra fordítva annyit jelent, hogy az imént talált liften feljuthatunk az 1. emeletre.

Itt akár balra, akár előre megyünk, egy szép nagy csarnokba jutunk, ahol egy rakás ajtó nyílik mindenfelé (az üvegablakok is ajtók) — a probléma csak az, hogy mindegyik zárva van. Csak egyetlen ajtó nyílik (*Command*), így tehát elég egyesélyes az ügy.



A trionikius lézer kiváló anti-biorobot ketyere

Mihelyt belépünk, a Vaslord egyik gárdistáját látjuk, aki buzgón pötyög valamit (mint később kiderül, a bázis tele van kamerákkal). Beljebb lépve néhány generátort találunk (amelyekkel semmi dolgunk), jobbra fordulva pedig egy pár konténert, amelyek — ha jól értettem — "bionikus töltők" akarnak lenni, felettük pedig az említett kamerák egyikét. Ezt puszta időtöltésből kilőhetjük a lézerrel, amitől a videókat vizsgáló gárdista rögtön ideges lesz, és ideküld valakit (ha nem lőjük ki a kamerát, akkor majd akkor küld ide valakit, ha kinyitjuk valamelyik szekrényt). A helyiség hátsó részében egy faliszekrényt lelünk, amelyből egyrészt felvehetünk egy biztosítékot (*Fuse*), illetve megrángathatunk egy kapcsolót (*Lever*). Az utóbbinak nincs különösebb jelentősége: felső állásban ki-, alsóban pedig bekapcsolja a "bioáramköröket". Hasonló szekrény van az ajtó mellett is, ahol a kapcsoló azonnal letörik, viszont kinyitja ezen a szinten az összes ajtót. Amikor megpróbálunk az ajtón kisétálni, lépéseket hallunk: megérkezett az ellenőrzésre kiküldött gárdista. Miután Mel elbújik az egyik szekrény mögé, annyi a dolgunk, hogy a lézert gyorsan ráirányítsuk a belépő gárdistára — és tűz!

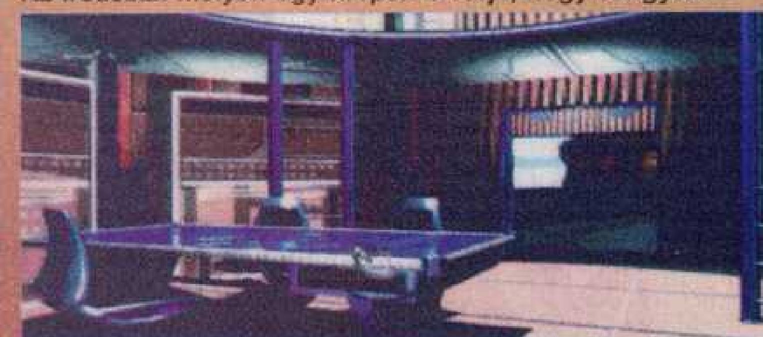
(Ha nem sikerült volna megelőzni az urat, akkor megismerkedhetünk a felső sorban levő MANAGEMENT-menü egy igen kellemes opciójával, ami a CONTINUE névre hallgat, és a rontás előtti utolsó helyszínt tölti vissza. Ugyanitt menthetünk állást is. Az űrharcok közben a program bolygónként automatikusan menti az állásokat, a kalandrészben pedig húsz helyre menthetünk állást.)

Mivel most már a csarnokból nyíló összes ajtó nyitva van, a felfedezések számos lehetősége nyílt meg előttünk. Kezdjük mondjuk a jobbra levő ablakkal. A második állomáson balra egy zárt ajtót találunk (egyirányú), jobbra pedig a pihenőrészleg egyik szobájába jutunk. Odabent találunk egy ágyat, ami leírása szerint ágynak tűnik és az időpont pillanatnyilag nem alkalmas szolgáltatásainak igénybevételére, attól jobbra pedig egy szekrényt, amelyben egy űrruha (*Spacesuit*) várja, hogy felvegyük. Ha a szobából kilépve továbbmegyünk jobbra, akkor a folyosó végén elérünk egy zárt üvegablakot, ami az info szerint a 3. szintre vezet (itt lenne az a bizonyos dolog, amit meg kell majd semmisítenünk). Az ajtó egyelőre nem használható. Totyogjunk vissza tehát az első kereszteződésig, ahol jobbra átjuthatunk ennek a kerengőnek a másik oldalára. A végében találjuk a másik pihenőszobát, ahol sajnos néhány őr is tartózkodik, így nem juthatunk tovább. Menjünk tehát itt visszafelé. Van még egy ajtó balra (zárva), tehát a legegyszerűbb ha egyenesen visszamegyünk a csarnokba. (Gondolom mindenki észrevette, hogy az imént bejárt folyosók U alakot formázva kapcsolódnak a csarnokhoz. Mivel a terep nem túl nagy, és rövid gyakorlással elég könnyen kiismerhető, a térképet mellőztem.)

Tovább előre, és így pont a szemben lévő üvegajtókhoz jutunk. Az első helyszínen balra fordulva találjuk a bárt, amelynek a hátsó részében érdekes dolgok várnak bennünket: van egy üvegtábla, amelyet alaposabban szemügyre véve némi üvegcserepet (*Broken Glass* v. *Glass Debris*) zsákmányolunk. Balra fordulva néhány üres üveget (*Empty Bottles*) találunk a pult alatt, és az egyiket rögtön fel is tölthetjük a mellette álló csapból (*Use Empty bottle on Faucet*).

A folyosóra kilépve menjünk tovább balra, melynek eredményeképpen egy újabb ajtóval találjuk szemben magunkat. Ez a *Workshop*, amelynek a bal oldalán különféle hasznos dolgok leledzenek, úgymint festékszóró (*Paint spray can*) és villanydrót (*Electric Wire*). Az avatott szemet persze nem kerüli el az ajtó sem, ami mögött érdekes események várnak. Először is egy goromba biorobot, aki szerint tilosban járunk, és öt percet (normál időszámítás szerint kb. harminc másodpercet) ad az elpucolásra — különben a megsemmisítés boldog aktusa vár ránk. Jobbra egy asztalt lelünk. A fiók húzogatására a robot roppant ideges lesz, és a kitűzött határidőt teljes mértékben figyelmen kívül hagyva, a következő fiókpiszkálási kísérletre datálja a megsemmisítést (és valóban úgy lőn). A fiókban tehát valami roppant hasznos holmi rejlik. A helyiség bal oldalán egy nagy darab kapcsolótáblát láthatunk. Közelebbről szemügyre véve sem történik semmi. Az avatott kalandor ugyan már megszokta ebben a játékban, hogy már a kiválasztott cél közelében is megkapja a használható objektumot, de nem csügged, amikor bármilyen tárgy használatakor (vagy sima clicknél) *Nothing Happens*, *It doesn't do anything*, stb. üzenetet kap, mert ha elég hitetlen, akkor a huzal használata az alul levő hármas dugaljzatnál sikerrel jár: már amenynyiben egy szép rövidzárlatot sikernek tekinthetünk. Mihelyst hátralépünk, a biorobot odasiet a kapcsolótáblához, hogy orvosolja a hibát — ez az a pillanat, amikor illendően nyakonöntjük egy üveg vízzel (*Use Full Bottle on Robot*). Ettől szépen el is füstöl. Most már nyugodtan kinyithatjuk a fiókot, és magunkhoz vehetjük a csavarhúzót (*Screwdriver*).

Az íróasztal mélyén egy karperec várja, hogy elvigyük





A robot mindjárt villámcsapás-szerű élményben részesül

A kerengőre kilépve menjünk jobbra a csarnokhoz, ott pedig sétáljunk át a laboratórium bejáratához (*To the Lab*). Balra már egy meglepő élmény fogad: itt van egy üvegablak, mögötte titokzatos kapszulákkal. Sajnos az ablak zárva van, és az info tanúsága szerint egy "elektronikus kulcs" szükségeltetik hozzá. Hm. A szoba közepén már több siker fogad bennünket: az asztalra valaki egy *Trionic Laser*t volt szíves szerelni, amelyet ugyan nem tudunk elhurcolni (valaki a szuvenírgyűjtőkre gondolva, odahegesztette az asztalhoz), viszont pont paszent bele a biztosítékunk (*Fuse*). Miután becsuktuk, rögtön használhatjuk is a lézeren az *Ignition Switch*et, amire egy szép nagyot durrant a szemközt álló íróasztalba — különösebb hatás nélkül. A szoba túloldalán az átjárást egy újabb gonosz biorobot zárja el. Ami a biorobot illeti, Evetke kicsi lányomnak is az a véleménye, hogy nem lehet átalmenni rajta, még Portisch Lajoshoz sem (bezárja az ajtót). Továbbá a saját lézerünkkel sem tudjuk szétlőni. A titok nyitja így tehát a helyiség jobb oldalán levő íróasztalnál keresendő. Itt egyrészt a papírlapok alatt megtaláljuk az elektronikus kulcsot (*Electric Key*), amivel alkalomadtán magunkhoz vehetjük a kapszulát. Itt van még egy *Ledge* nevű rész is, amin a türelmes kalandor végigpróbálgathatja a nála levő tárgyakat — míg végre kiderül, hogy az üvegcserép passzol oda. Ha ezután használjuk a trionikus lézert, akkor szépen ki is lőjük az átjárót őrző robotot, mert az üveg visszaveri rá a lézersugarat. Sajnos átmenni még mindig nem tudunk, mert ugyebár amikor közelebb lépünk, akkor becsukódik az ajtó. Sebaj. Fújjuk be festékkel a szenzorokat (*Use Paint on Sensor*, mind a kettőt), lépjünk hátra, és máris szabad az út.

A következő szobában ismét egy konzollal találkozunk, ami egyrészt egy kártyát (az van), másrészt egy nyomtatott áramkört (*Printed Card*) vár (az sajnos nincs). Sétáljunk tovább a zsilipbe, majd tovább. Itt egy újabb pihenőre lelünk, ahol az egyik ülőgarnitúra mögött egy plomba/sellő/stb./mint később kiderült: tömítés (*Seal*) vár rá, hogy magunkévá tegyük.

A zsilipajtó egy fél szinttel lejjebb vezet, ahol jobbra egy pajszerra (*Jack*) bukkanunk. Ennél jóval érdekesebb a szoba közepén levő kampó. Van mellette egy irányító is hozzá, amit csak meg kell nyomnunk — és máris bejön két gárdista, hogy halomra lőjön bennünket. Miután visszatöltöttük az állást, elelmélkedhetünk azon, hogy úgy tűnt mintha a két gárdista a jobbra eső ajtón totyogott volna be. Miután ez az elmélet bizonyossággá érett bennünk, legjobb, ha elmegyünk a jobb oldali ajtóhoz és ott visszafordulunk. Itt meg lehet vizsgálni a rámpát, amit az info szerint csavarok tartanak össze. Ezt természetesen megszüntetjük a csavarhúzónk segítségével (*Use Screwdriver on Grates*) — a rámpa így már nem bírja el két ember súlyát. Sétáljunk vissza a kapcsolóhoz, aminek a használata után betoppanó két gárdista a gravitáció ide vonatkozó passzusainak értelmében aláhull a mélybe. Ezután akár megint használhatjuk a kapcsolót és a horgot (levisz egy szintet, oda, ahol elkezdtük a kalandjátékot, azaz ahol a *Control Switch* volt) — de erre egyelőre még nincs szükség. Menjünk inkább ki a jobb vagy a bal oldali ajtón (mindkét ajtó a csarnok jobb oldalán levő üvegajtók mögötti kerengőre visz, oda, ahol egyirányúak voltak az ajtók). Menjünk vissza a csarnokba.

Ja, bocsánat nem is kell visszamenni: ugyanennek a kerengőnek az egyik végében van a *Restroom*, ahol még nem ténykedtünk. Itt ugyebár nem lehet továbbmenni, mert a gárdisták észrevehetnek. Ellenben találunk egy akváriumot, amiben nincs hal, továbbá nyitva van a fedele is. A rutinos kalandor természetesen végigpróbálja rajta az összes tárgyát, mignem rá nem jön, hogy a kapszulát lehet használni a fedélen. Ez egy gázkapszula, amely vízzel érintkezve mérgező gázt fejleszt, és így megszabadulhatunk a helység hátsó részében lebzselő őröktől. A sikerélményt sajnos kicsit beárnyékolja, hogy mi is megfulladunk a gáztól. Sebaj. Miután visszatöltöttük a játékot, észrevesszük, hogy az akvárium előtti rész az egyetlen hely, ahol fel lehet venni az űrruhát. Vegyük tehát fel, és csak azután dobjuk bele a gázkapszulát az akváriumba. Na, így már egészen más! Most űrruhában fulladtunk meg... Ugyanis itt lehet marhára elakadni annak, aki nem olvasta el a kézikönyvet. Eddig ugyebár világos volt, hogy jobb click után megjelenik az inventory, és a kiválasztott tárgyat lehetett használni a kiválasztott célon. Tárgyat tárgyon nem lehet használni, mert a program mindig átvált az új tárgyra... Persze, ha úgy csináljuk, hogy jobb click után a felső sorból kiválasztjuk az Inventoryt, akkor mindjárt menni fog a dolog: lehet tárgyat tárgyon is használni! Rövid kísérletezgetés után kiderül, hogy az űrruhán a tömítést (*Seal*) lehet használni. Ha ez sikerült, akkor az akvárium előtt vegyük fel az űrruhát, majd dobjuk az akváriumba a kapszulát (a fedőn kell használni!). A pihenőben levő őrök megfulladnak, mi pedig továbbmehetünk. Miután felmásztunk a lépcsőn, az asztalon levő üveglap alatt találunk egy nyomtatott áramköri lapot (*Printed Card*). Ezzel menjünk vissza a csarnokból nyíló laboratórium megfelelő helyszínére (a biorobot mögötti hely), és a konzolon tegyük be az olvasóba a mágneskártyát, majd a másik olvasóba a nyomtatott áramköri lapot, azután pedig használjuk a billentyűzetet. Az info szerint a kártya így már a 3. (azaz a cél) emelet elérésére jogosít. Menjünk vissza a csarnokba.

Most már csak egy helyen nem jártunk, nevezetesen a bal felső sarokból nyíló lépcsős ajtó mögött. Itt a folyosó végén egy újabb kontrollszoba van, ahonnan a gárdisták a biztonsági kamerák által adott képet vizsgálják. A bal oldali gombsorral lehívhatjuk a monitort, a jobb oldalival pedig váltogathatjuk a kamerák képeit (de csak akkor, ha a csarnokból nyíló *Control Room*ban, a szekrényben levő kapcsoló felső (*"Bionic Circuit Activated"*) állásban van). Különösebb jelentősége ennek egyébként nincs. A videoszoba előtt balra egy újabb számítógépterembe jutunk. Itt megfordulva egy konzolt találunk, ami hasonlít a játék elején találthoz: tegyük be a kártyát az olvasóba, a karperecet pedig a helyére, majd használjuk a billentyűzetet — máris megvan a 3. szinthez hozzáférést biztosító karperecünk.

A továbbiakban, úgy tűnik, már nem igazán tudunk mit csinálni — ergo vonuljunk vissza a lifttel egy szintet. Menjünk ahhoz a rejtekajtóhoz (*To the Pylon*), ahol a karperecet találtuk, és használjuk a szekrényen a pajszert (*Use Jack on Cabinet*). Használat után a szekrény félrecsusszan és szabaddá válik a rejtekajtó a -2. emeletre. Odalent megfordulva a rejtekhelyen találunk egy háromlábú állványt (*Tripod*). A másik irányban a gárdisták öltözője van, ahol sajnos semmit nem lehet kiválasztani.

Ez itt megint egy elakadós rész, de ha már a guta kerülget bennünket, akkor lassan elkezdünk taárgyat tárgyon használni, és kiderül, hogy a *Tripod*ra rá lehet tenni a *Jack*et. További kísérletezés után az is kiderül, hogy ezt a lift belső nyomógombján lehet használni: miután letettük, időzítve (kb. 1 perc) meg lehet nyomni vele a hívógombot. További keresgélés után azt is felfedezzük, hogy amikor a lift a csarnok szintjén van (vagyis fent), akkor a gárdisták öltözőjébe (ott, ahol a *Tripod*ot találtuk) leereszkedik a lift ellensúlya (*Counterweight*), amire fel lehet mászni. A teendő tehát a következő: menjünk fel a csarnok szintjére; tegyük le a liftben az előzőleg összeberhelt cuccunkat (*Use Tripod-Jack on Elevator Button*); élesítsük be a *Timer*t rajta; lépjünk ki a liftből, és szaladjunk egyenesen a laboratóriumba; végig a laboratóriumon, egészen a horogig; használjuk az irányítót, lépjünk a horoghoz, majd az irányítóval engedjük le magunkat (ahhoz a kapcsolóhoz érkezünk, amit a játék legelején vizsgáltunk); szaladjunk a -1. szinthez vezető lifthez; itt menjünk be a belső kerengőre, és keressük meg a rejtett szobát (*To the Pylon*); másszunk le az alsó szintre, menjünk az öltözőbe, és balra fordulva siessünk fel az ellensúlyra. Ha elég gyorsan csináltuk, akkor az időzítő a liftben pont most aktiválódik, és az ellensúly felvisz bennünket a 3. szintre.

Itt csak jobbra mehetünk. Egy lépés után kijutunk azon a kapun, amit a csarnokból jobbra nyíló kerengő végén már megtaláltunk. Forduljunk ezen vissza a 3. szintre, és a liftbe belépve felkerülünk a célhoz. Itt egy búrát találunk, amire csak rá kell clickelnünk, és máris felemelkedik. Mögötte pedig ott van az a bizonyos IK-klón, amit meg kell semmisítenünk. Ha valaki a lézert használná...

Most már csak ki kell lépnünk az ajtón, és máris pucolunk a bázisról. Ezután visszakapjuk a lövöldözős részt, ahol végtelen számú ellenség fog ránk támadni végtelen hullámban... Az első hullámnál igen célravezető a nagy hatótávolságú rakéták ('F2') használata: balról jobbra haladva sorozzuk meg az ellenséges vonalat — ha elég ügyesen csináltuk, akkor max. 1-2 túlélő marad. Bocs, de ehhez már nem volt türelmem — lenyomtam négy hullámot, de utána meguntam a dolgot (a bolygóra leszállni meg nem lehetett közben) Ha valaki az endsequence-re kíváncsi, az lesz szíves ezen az ügyességi részen is túljutni!...

Hát ennyi lett volna a LAST DYNASTY. Ahhoz képest, hogy mekkora kampányt csaptak körülötte, kicsit azért többre vártunk. A lövöldözős rész ugyan tényleg nagyon látványos (kategóriájában talán az egyik legjobb), továbbá nagyon kellemes, hogy taktikai elemekkel színesítették a dolgot. Azt ugyan nem értem, hogy hogyan kapcsolódik a kalandrészhez, amelyről kicsit kevesebb jót lehet elmondani. A kaland nem túl hosszú és eléggé lineáris, szóval egy átlagos képességű játékosnak sem okozhat különösebben nagy fejtörést. A renderelt grafika nem rossz, de ennél azért jóval szebbet is láthattunk már. Ami mindenképpen pozitívum a játékban: a help és főleg a nagyszerű zene. Ezektől függetlenül nem tudom, hogy hogyan fogják behozni azt a kétmillió dollárnyi költséget, amit saját bevallásuk szerint a LAST DYNASTY elkészítésére ráfordítottak (csak tudnám, mi került ezen ennyibe?!) — talán majd a SPACE QUEST 6-ból.

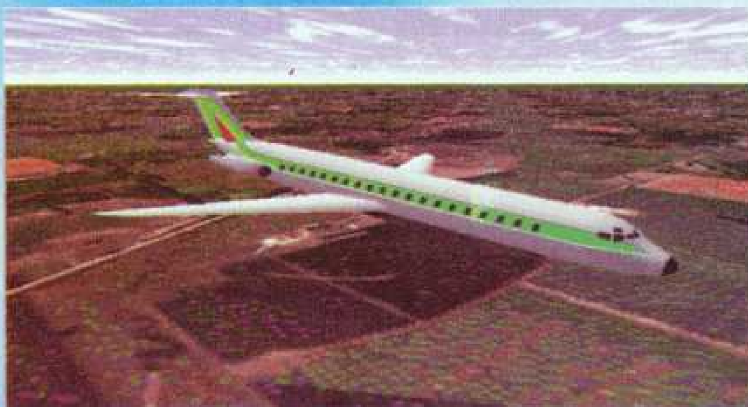
Asszem ezért a bigyóért szaladgáltunk annyit



Microsoft Flight Simulator 5.0a - 5.1

Flight Simulator 5.0a

Igen népszerű a szimulátor programokat kedvelők körében a *Microsoft* Flight Simulátor-sorozata, amelynek az egyik legnépszerűbb 4-es, és a legutolsó, 5-ös változatával már a CoV-ban is foglalkoztunk. A CoV 43-ban az 5.0-hoz találtok némi ismertetőt. Elődjét, a 4.0 változatot jobban kiveséztük, erről egy részletes leírást találtok a CoV 48-ban és 49-ben. A 4.0 és 5.0 változathoz is megjelent egy repülőgép és scenery-tervező kiegészítő program az *Aircraft & Scenery Designer*. Erről a CoV 50-ben kaptatok részletes útmutatót. Az FS-sorozathoz megjelent egyes Sceneryk közül az 5.0-hoz kiadott *Japan, The Caribbean, New York* és *Paris* közül a legutolsót mutattuk be a PC-s játékok 3. c. könyvben. Azóta ismét eltelt 3-4 hónap, szóval éppen ideje áttekintenünk hol tart a fejlesztés.



Több hónapja közkézen forog már az FS5 új kiegészítése, az *FS 5.0a Upgrade*. Ez a program egy shareware termék, viszont csak az eredeti FS5 megléte esetén installálható. Alapvetően a MS programozógárdája által az eredeti FS5-ön elkövetett "apróbb" hibákat hivatott kijavítani, így fair dolog volt sharewareként osztogatni.

A program installálása 1.44-es lemezről történik. A már meglévő **FS5** directoryját adjuk meg az installálóprogramnak. Sajnos a meglévő kigészítő programokat ezután újra fel kell raknunk. Ezek alól nem képeznek kivételt azok a shareware scenariok sem, amelyeket haveroktól, internetről stb. szereztünk be úgy, hogy a .BGL fileokat bemásoltuk a \FLTSIM5\SCENERY alkönyvtárba. Egyébként érdemes az egész művelet előtt késziteni a SCENERY alkönyvtárról egy backupot, és az install után egyszerűen visszamásolni azokat a BGL-eket, amelyek nem szerepelnek ott. (*Vigyázat, mert az Upgrade installja tartalmazza a régi BGL-ek javított verzióit, így ezt a másolgatós műveletet mindenképpen pl. Nortonnal végezzük, és amikor megkérdi másolás közben, hogy Overwrite, akkor azt válaszoljuk, hogy NO!*) Lehetnek problémáink is ezzel a módszerrel, mert a profibb scenariok .R8 kiterjesztésű bitmap patterneket is tartalmaznak, amelyek viszont a TEXTURE-alkönyvtárban találhatók, és ezeknek könnyedén nyomuk veszhet egy ilyen installálás során. Tehát akinek jobb minőségű BGL-jei, esetleg gyári scenariói (pl. *MS Paris, MS New York* stb.) vannak, azok inkább rakják fel újra az összes kiegészítőprogijukat lemezekről.

A programon pár újitást végeztek az alap FS5-höz képest. A legtöbb persze hibajavitás volt, de a játék is átment egy kis pofozgatáson.

Az FS5.0a már nem támogatja az EGA monitort. Szép kis fejlődés, nem igaz? Igaz, mindenféle kiegészítés kizárólag VGA és SVGA verzióban jelent meg.

Egy-két konkrét javulásról is hírt adhatunk. A legszembetűnőbb változás a program indításakor fogad bennünket. A default állapot ugyebár ebben a programban indulási helynek a chicago-i *Meigs* reptere a Michigan tó partján. Az alap FS5 rajzolói is ezt a repteret tervezték meg egyértelműen a legszebbre, de láthatólag úgy döntöttek, hogy az Upgrade-del még azon is túltesznek. SVGA-n már lassan ott tartunk, hogy alig lehet megkülönböztetni az eredetitől, de a "sima" VGA-sok sem panaszkodhatnak. Kár hogy nincs kedvük a t. programozgató & rajzolgató gárdának a többi repteret is egy "*kicsit*" megimprúvolni.

Fontosabb hardware javitások

Először szóljunk pár szót a hardware kiegészitők támogatásának javitásáról:

— Az FS5a programozói végre felfedezték, hogy a program néha gyenge minőségben zörög SoundBlaster hangkártyákon. Erre is tartalmaz valami javitást az Upgrade: a régebbi verzióban előfordult az az igen kellemetlen eset néhány hardware-konfiguráción, hogy néhány percnyi kifogástalan működés után egyszer csak elnémult a program. Most azt állítják a programozók, hogy ezzel a verzióval ilyen hiba nem fog bekövetkezni, bár SB PRO-s tapasztalataink némiképp ellentmondanak ennek (*Learjet*tel repülve az FS 5.0a-val is elnémultunk, majd néhány perc múlva megjött a hang, kicsit torzítva).

— Az FS 5.0 joykezelése hagyott némi kívánnivalót maga után. Némelyik szerkezeten rettenetes rázkódás indult meg szinte minden kormánymozdulatnál. Erre is tartalmaz az új verzió némi javítást.

Video javitások, kiegészitések

— A FS 5.0 támogatta az *Intel* Pentium processzorait. Olyannyira, hogy a program detektálta, és örömének rendszeresen egy "*Error 0039*" szöveg kiírásával adott hangot (VGA módban). Az említett proci ezt minden egyes alkalommal kitörő örömmel konstatálta, és rögtön ünnepi kifagyást rendelt el... Pentium-tulajdonosok, figyelem! Többé nincs "*Error 0039*"! (FS 5.0a-val)

Software javitások

— Először is essünk túl a *Setup*on. A *Display*-opcióban új lehetőségünk van a grafikai szint változtatására. A *Whispy Cloud Effects* opció segítségével a felhőzet kidolgozásának szinvonalát állithatjuk be.

— A régebbi verziókban gondot jelentett a nagy távolságban lévő objektumok grafikai kidolgozása és animálása. Az *Upgrade* erre a problémára tartalmaz javitást.

— Szintén tipikus FS-betegség a grafikai megoldásokban: a különböző objektumok betöltése winchesterről is elég lassan megy. Persze a dolog nem olyan szörnyű, mint a boldogult C64-es FS2-ben, ahol néha fél perceket kellett várni arra, hogy méltóztasson megjelenni pl. New Yorkban a Szabadság-szobor, de azért kellemetlen tud lenni az a néhány töltés miatti pause egy-egy hosszabb repülés alkalmával. Nos, a készitők állítása szerint ehhez már nem lesz az FS5.0a-val szerencsénk.

— Az alap FS5-féle beépitett térkép tulajdonképpen egy felülnézeti kamera. Ehhez képest a grafikai kidolgozás igen gyengére sikeredett. Az Upgrade-del már nem lesz ronda, sőt kifejezetten vonzó.

— A repcsik fizikai modelljét javitgatták a programozók. A csúszás érzékelése és szimulálása lett reálisabb, valamint a túlterhelés miatti repülőgépsérülések is valósághűbbek az új verzióval.

Azt még mindenképpen el kell mondani a programról, hogy nem teljesen kompatibilis az FS5.0-val. Ez alatt azt kell érteni, hogy pl. egyes repülőgépeket nem lehet csak úgy "átimportálni" a régi verzióból, hogy átmásoljuk a régi lemezekről az \FLTSIM5\AIRCRAFT alkönyvtárba, mert esetleg nem lesz tökéletesen hű a repcsi fizikai modellje. Sajna új források után kell nézni ilyen ügyben. Egyébként azoknak a file-oknak az új verzióit, amelyeket esetleg egy amerikai ftp-serverről szereztünk be, általában megtaláljuk ugyanott. Már régóta fent vannak a jobbak, az újakat pedig általában már eleve az új verziójú headerrel küldik.

Flight Simulator 5.1

A program — jelen sorok írásakor — már valószínűleg kapható hazánkban. A játéknak létezik lemezes és CD-s verziója is. Mindkét kiadás tartalmazza az összes újítást, javítgatást, viszont a CD-n helyet kapott körülbelül 200 reptér is a világ minden tájáról.

Főbb újítások

Első ránézésre nem túl sokat változott a program. A legszembetűnőbb változásokat a grafikában találjuk. A rajzolók kicserélték a régi .R8 file-ok többségét (gyk: ezek a TEXTURE alkönyvtában található felszínminták). Szép sivatagok, mezők, városok, valamint elég avantgarde színezésű tengerek felett repkedhetünk. A scenery egyébként műholdas felvételek alapján készült.

A rajzolók évszak és napszak szerint dolgozták ki a scenery színeit, ami azt jelenti, hogy minden időpontban az adott időponthoz tartozó színekben látjuk a világot.

Itt is jelen van a *Scenery Complexity* menüpont, amellyel gépünk sebességéhez állíthatjuk a grafikai kidolgozottság színvonalát. Természetesen itt is érdemes a városnéző sétákon *Very Dense*-re állítani, ha valóban látni is akarunk valamit. Ezt a problémát jobbak úgy oldják meg, hogy a *Startup Situation* helyére tesznek egy *Very Dense*-es *Situation*t. További infók az FS5 leírásban (CoV #43).

A repülőgépek kidolgozása is javult, ám korántsem olyan sokat, mint a felszínminták. Talán a *Cessna* kívülnézeti képe lett jobb, valamint a *Sopwith Camel* műszerfala. Persze a többin is tapasztalható néhány apró változtatás, de nem túl feltűnők.

A repülőgépek modelljén is változtattak a programozók, így most már valamivel valósághűbben reagálnak a gépek mozdulatainkra. Pl. jóval könnyebb dugóhúzóba kerülni, mindössze néhány vad összevissza kormánymozdulat kell hozzá, és már vissza is kerültünk az anyaföldbe.

Kompatibilitás

Ebben a témában nem lehet általánosítani. A MS-féle *scenery addon*ok install lemezekről itt is feltehetőek. Már kihozták a *MS Paris, MS New York, MS Japan, MS Caribbean FS 5.1* változatát is, ám tudatlan módjára megpróbálkoztunk az FS 5.0-hoz kiadott *MS Paris* installálásával, és kísérleteinket siker koronázta. A játékban Párizs nagyon szép, mindössze egyetlen apró dolog hiányzik: az eredeti FS5-féle Párizs kissé kezdetleges kidolgozását nem bírja az installprogram eltüntetni, mivel teljesen más nevű file-okba tették bele a programozók Párizs vidékeit. A scenery ebből adódó grafikai hibáit csak a legjobb szeműek vehetik észre, szóval nincs nagy gond.

Nagyobb a probléma a különböző cégek, társaságok, vagy unatkozó magánemberek által épített (tervezett) repülőgépekkel. Ezek mindegyike csak egyetlen egy verzión működik kifogástalanul. Ez azért van így, mert szinte mindegyik upgrade verzió hozott valami újdonságot a repülőgépek fizikai modelljében. Mindezek ellenére a legtöbb repülőgéptől eltérően a *Simula Flightware* nevű olasz társaság által kihozott DC-9 típusú utasszállítógép viszonylag tűrhetően irányítható (az FS 5.0a verzió!). Arra persze ne számítson senki, hogy a gép fizikailag is valósághű repülési tulajdonságokkal rendelkezik, de ez az FS 5.0 és 5.0a (a *Simula* eddig tudtunkkal csak erre a két verzióra hozta ki) esetében sem volt így.

Most pedig egy hosszú felsorolás következik. A program készítői érthetetlen okból kihagyták az új reptérek leírását a kézikönyvből, pedig a szimulátor e lista nélkül teljességgel játszhatatlan. A felsorolás eléggé lebutított verzió, ugyanis csak az állam nevét (*italic*-kal), a reptér nevét (NAGYBETŰVEL), koordinátáit (ebben az alakban kell bepötyögni őket a FS-ben, ha az adott reptérre akarunk teleportálni), valamint ILS adatokat (már ha egyáltalán van ilyen az adott reptérhez) tartalmaz egymástól '/' jellel elválasztva. Ezenkívül földrészek szerinti bontásban és természetesen ABC sorrendben kereshető az adott reptér. Ha egy reptér előtt nincs államnév, akkor az előző reptérre vonatkozó államnév érvényes ott is.

AFRICA

Azores/SANTA MARIA/N36 58 24/W25 10 18/ILS:18-110.3
Canary Island/GRAN CANARIA/N27 55 48/W15 23 6/ILS:03L-109.9
Egypt/CAIRO INTL/N30 7 18/W 31 24 18/ILS:05-109.9; 23R-110.3; 23L-109.5
Ivory Coast/PORT BOUET/N5 15 6/W3 55 42/ILS:1-110.3
Kenya/NAIROBI JOMO/S1 19 6/E36 55 36/ILS:06-110.3
Madagascar/IVATO/S18 47 42/E47 28 36/ILS:11-109.5
Morocco/MOHAMED V/N33 22 0/W7 35 0/ILS:35-109.9
Nigeria/MURTALA/N6 34 30/E3 19 6/ILS:01L-109.3; 09R-109.3
Seychelles/SEYCHELLES INTL/S4 40 18/E55 31 24/ILS:31-110.3
South Africa/D.F. MALAN/S33 58 6/E18 36 18/ILS:01-110.3; 19-109.1
South Africa/JAN SMUTS/S26 8 0/E28 14 36/ILS:03R-109.1; 03L-110.3; 21L-109.9
Sudan/KHARTOUM/N15 36 0/E 32 33 30/ILS:18-110.9; 36-110.3
Zaire/N'DJILI INTL/S4 23 6/E15 27 0/ILS:24-110.3
Zimbabwe/HARARE INTL/S17 55 54/E 31 5 36/ILS:05-110.3



ASIA

Christmas Island/CHRISTMAS ISLAND/S10 27 0/E 105 41 24
Hong Kong/HONG KONG INTL/N22 19 6/E 114 12 0/ILS:31-109.9
India/BOMBAY/N19 5 30/E 72 52 0/ILS:27-110.3
India/CALCUTTA/N22 39 12/E 88 27 0/ILS:01R-109.9; 19L-110.3
Indonesia/BALI INTL/S8 45 0/E 115 10 0/ILS:27-110.3
Israel/TEL AVIV BEN GURION/N32 0 36/E34 52 36/ILS:12-110.3; 26-108.7
Japan/KUSHIRO/N43 2 18/E144 11 48/ILS:17-108.9
Japan/TOKYO INTL (HANEDA)/N35 32 54/E139 46 30/ILS:22-111.7; 33-110.9; 34-110.1

Korea/KIMPO INTL/N37 33 18/E126 48 0/ILS:14R-110.1; 14L-109.9; 32R-110.7
Kuwait/KUWAIT INTL/N29 13 24/E47 58 6/ILS:15L-110.1; 33R-110.5/33L-109.5
Maldives/MALE INTL/N4 11 30/E73 32 0/ILS:36-108.7
Midway Island/MIDWAY NAF/N28 11 36/W177 23 42
Pakistan/QUAID-E-AZAM INTL/N24 54 6/E67 9 0/ILS:25R-109.7
Philippines/NINOY AQUINO INTL/N14 30 42/E121 0 54/ILS:06-109.1; 24-109.9
People's Republic of China/HONGQIAO/N31 11 54/E121 20 0/ILS:18-110.3; 36-110.3
Saudi Arabia/KING KHALID INTL/N24 57 48/E46 42 30/ILS:15L-109.5; 15R-110.5; 33L-110.1; 33R-109.1
Singapore/CHANGI/N1 21 36/E103 59 30/ILS:02R-108.3/02L-110.9; 20R-108.9; 20L-109.7
Sri Lanka/KATUNAYAKE/N7 10 48/E79 53 0/ILS:22-110.3
Taiwan/KAOHSIUNG INTL/N22 34 36/E 120 20 36/ILS:09L-108.3
Thailand/BANGKOK INTL/N13 54 54/E100 36 30/ILS:21R-109.3
Yemen/ADEN INTL/N12 49 42/E45 1 54

EUROPE

Austria/SCHWECHAT/N48 6 42/E16 34 18/ILS:11-108.1; 16-108.5; 29-109.7; 34-108.1
Belgium/BRUSSELS NATIONAL/N50 54 6/E4 29 12/ILS:02-109.9; 25R-108.9; 25L-110.3
Czech/RUZYNE/N50 6 6/E14 15 42/ILS:24-109.1; 31-109.5
Denmark/KASTRUP/N55 37 6/E12 39 4/ILS:04R-109.3; 04L-110.5; 12-109.9; 22R-110.9; 22L-109.5; 30-108.9
Finland/VANTAA/N60 19 0/E24 58 0/ILS:04-111.3/15-109.1; 22-110.3
Germany/HAMBURG/N53 37 54/E9 59 24/ILS:05-110.5; 15-111.1; 23-111.5
Greece/ATHENS/N37 53 48/E23 43 42/ILS:33R-110.3
Iceland/KEFLAVIK/N63 59 6/W22 36 18/ILS:11-109.5; 20-110.3
Ireland/DUBLIN/N53 25 54/W6 15 12/ILS:10-108.9; 16-111.5; 28-108.9
Italy/FIUMICINO/N41 48 42/E12 15 12/ILS:16R-110.3; 16L-108.1; 25-109.7; 34L-108.9; 34R-109.3
Norway/FLESLAND/N60 17 36/E5 13 12/ILS:18-109.9; 36-110.5
Poland/OKECIE/N52 9 60/E20 58 6/ILS:11-109.9; 33-110.3
Portugal/LISBON/N38 46 24/W9 8 0/ILS:03-109.1; 21-109.5
Russia/SHEREMETYEVO/N55 58 18/E37 24 54/ILS:07R-109.1; 25L-110.5
Russia/ORENBURG CENTRAL/N51 47 48/E55 27 24/ILS:08-109.9; 26-109.3
Spain/BARCELONA/N41 17 54/E2 4 48/ILS:07-110.3; 25-109.5
Spain/BARAJAS/N40 28 24/W3 33 36/ILS:18-109.3; 33-109.9; 36-110.3
Sweden/SKAVSTA/N58 47 26/E16 54 24/ILS:09-111.3; 27-111.9
Switzerland/COINTRIN/N46 14 24/E6 6 36/ILS:05-110.9; 23-109.9
Turkey/ISTANBUL ATATURK/N40 58 36/E28 48 54/ILS:06-110.3; 18-111.1; 36-108.1
United Kingdom/GLASGOW/N55 52 18/W4 25 54/ILS:05-110.1; 23-110.1
United Kingdom/HEATHROW/N51 28 36/W0 27 36/ILS:09R-109.5; 09L-110.3; 27R-110.3; 27L-109.5

SOUTH AMERICA

Argentina/EZEIZA INTL/S34 49 6/W58 32 12/ILS:11-110.1; 35-108.7
Bolivia/KENNEDY INTL/S16 30 36/W68 10 54/ILS:09R-110.3
Brazil/BRASILIA INTL/S15 51 42/W47 54 42/ILS:11-110.3; 29-109.3
Brazil/AUGUSTO SEVERO/S5 54 30/W35 14 54
Brazil/RIO DE JANEIRO/S22 48 42/W43 15 0/ILS:10-109.3; 15-110.3; 28-111.5
Chile/ARTURO MERINO/S33 23 24/W70 47 6/ILS:17-110.3
Columbia/ELDORADO INTLN/S4 42 24/W74 8 30/ILS:12-109.9
Ecuador/MARISCAL SUCRE INTL/S0 8 18/W78 29 6/ILS:35-110.5
French Guiana/ROCHAMBEAU/N4 49 6/W52 21 42/ILS:08-110.3
Guatemala/LA AURORA INTL/N14 34 54/W90 31 42
Paraguay/ASUNCION-SILVIO/S25 14 6/W57 31 0/ILS:20-109.5
Peru/JORGE CHAVEZ INTL/S12 1 6/W77 6 42/ILS:15-109.7

NORTH AMERICA — UNITED STATES

Alabama/HUNTSVILLE INTL/N34 38 21/W86 45 56/ILS:18L-111.9; 18R-109.3; 36L-108.5
Alabama/DANNELLY FIELD/N32 17 58/W86 23 26/ILS:10-109.9; 28-108.5
Alaska/ADAK ISLAND/N51 52 54/W 176 38 48/ILS:23-108.9
Alaska/ANCHORAGE INTL/N61 10 11/W149 58 42/ILS:06R-111.3; 06L-109.9
Alaska/WILEY POST-WILL/N71 17 7/W 156 45 57/ILS:06-109.1
Alaska/FAIRBANKS INTL/N46 48 9/W147 51 5/ILS:01L-109.1; 19R-110.3
Alaska/UNALASKA/N53 53 54/W166 32 42
Arizona/GRAND CANYON/N35 57 8/W112 8 49/ILS:03-108.9
Arizona/PHOENIX SKY/N33 26 27/W112 0 31/ILS:08R-108.3; 26R-111.75
Arkansas/ADAMS FIELD/N34 43 45/W92 13 45/ILS:04L-110.3; 22L-110.7; 22R-110.3
California/ALAMEDA NAS/N37 47 26/W122 19 0



California/PORTERVILLE MUNI/N36 1 46/W119 3 45
California/SANTA BARBARA MUNI/N34 25 39/W119 50 31/ILS:07-110.3
Colorado/DENVER INTL/N39 50 26/W104 42 19/ILS:07-111.55; 08-108.9; 16-111.1; 17R-108.5; 25-111.55; 26-108.9; 34-111.1; 35R-110.15; 17L-110.15; 35L-108.5
Colorado/STAPLETON INTL/N39 45 33W104 52 29/ILS:26L-110.3; 35L-110.7; 35R-109.3; 08R-110.3; 17L-109.3; 36-111.9; 18-0111.9
Colorado/TELLURIDE/N37 57 13/W107 54 30
Delaware/NEW CASTLE COUNTY/N39 40 43/W75 36 9/ILS:01-110.3
Florida/JACKSONVILLE INTL/N30 29 59/W81 41 16/ILS:07-110.7; 13-108.9; 25-109.1
Florida/MIAMI INTL/N25 48 4/W80 17 7/ILS:09L-110.3; 09R-110.9; 12-108.9; 27R-109.1; 27L-109.5; 30-111.7
Florida/ORLANDO INTL/N28 25 18/W81 17 44/ILS:17-111.75; 18R-111.9; 35-110.5; 36R-110.7
Florida/TALLAHASSEE/N30 23 29/W84 20 37/ILS:27-111.9/36-110.3
Georgia/WILLIAM B./N33 38 58/W84 25 27/ILS:08L-109.3; 08R-109.9; 09L-110.5; 26L-108.7; 26R-110.1; 27L-108.5; 27R-111.3; 09R-108.9
Hawaii/HONOLULU INTL/N21 19 26/W157 54 54/ILS:08L-109.5; 04R-110.5; LDA:26L-109.1
Idaho/BOISE AIR TERMINAL/N43 33 57/W116 13 27/ILS:10R-108.5
Illinois/Hát ezt minden Flight Simulator-osnak illene már ismerni... (Chicago környéke!)



Indiana/INDIANAPOLIS INTL/N39 43 28/W86 17 14/ILS:05L-109.3; 05R-111.15; 14-110.5; 23R-110.9; 32-110.5; 23L-111.75
Iowa/SIOUX GATEWAY/N42 24 1/W96 23 9/ILS:13-111.3; 31-109.3
Kansas/GREAT BEND MUNI/N38 20 50/W98 51 26/35-111.9
Kansas/PHILIP BILLARD MUNI/N39 4 5/W95 37 22/ILS:13-110.7
Kentucky/STANDIFORD FIELD/N38 10 23/W85 44 13/ILS:01-110.3; 19-111.3; 29-109.1
Louisiana/NEW ORLEANS INTL/N29 59 36/W90 15 13/ILS:01-111.7; 10-109.9; 28-109.9
Maine/PORTLAND INTL/N43 38 41/W70 18 42/ILS:11-109.9; 29-109.9
Maryland/BALTIMORE-WASHINGTON INTL/N39 10 25/W76 39 56/ILS:10-109.7; 15R-111.7; 28-109.7; 15L-111.95; 33R-111.95; 33L-111.7
Michigan/KENT COUNTY INTL/N42 53 24/W85 31 41/ILS:08R-108.3; 26L-109.7
Michigan/MARQUETTE COUNTY/N46 32 4/W87 33 31/ILS:08-110.5
Minnesota/DULUTH INTL/N46 50 32/W92 10 56/ILS:09-110.3; 27-108.7
Minnesota/MINNEAPOLIS/N44 53 8/W93 13 10/ILS:04-109.3; 11L-110.7; 11R-110.3; 29L-110.3; 29R-109.9; 22-110.5
Mississippi/ALLEN C.T. FD./N32 19 2/W90 4 21/ILS:15L-110.5; 33L-109.3
Missouri/KANSAS CITY INTL/N39 18 28/W94 43 30/ILS:01-110.5; 09-109.7; 19R-109.1; 19L-109.55
Missouri/LAMBERT INTL/N38 45 5/W90 22 9/ILS:12L-108.9; 12R-109.7; 24-110.3; 30R-111.3; 30L-111.5; 30L-110.55; 12L-110.1
Montana/LOGAN INTL/N45 48 30/W108 32 51/ILS:09L-110.3
Montana/GREAT FALLS INTL/N47 28 46/W111 22 7/ILS:03-111.3
Nebraska/LINCOLN MUNI/ILS:17R-111.1; 35L-109.9
Nevada/MC CARRAN INTL/N36 5 30/W115 9 38/ILS:25L-111.75; 25R-110.3
Nevada/DOUGLAS COUNTY/N39 0 1/W119 45 10/ILS:16R-110.9
Nevada/RENO CANNON/N39 29 46/W119 46 4/ILS:16R-110.9
Nevada/RENO/STEAD/N39 39 35/W119 52 54
Nevada/TONOPAH/N38 3 44/W117 5 0
New Hampshire/BERLIN MUNI/N44 34 29/W71 10 32
New Hampshire/MANCHESTER/ILS:35-109.1
New Jersey/ATLANTIC CITY INTL/N39 27 25/W74 34 48/ILS:13-109.1
New Mexico/ALBUQUERQUE INTL/N35 1 59/W106 37 3/ILS:08-111.9
New Mexico/SANTA FE CO. MUNI/N35 37 3/W106 5 17/ILS:02-111.7
North Carolina/RALEIGH DURHAM INTL/N35 53 2/W78 47 24/ILS:05L-109.1; 05R-109.5; 23L-108.5; 23R-111.7
North Dakota/BISMARCK MUNI/N46 46 4/W100 44 31/ILS:13-111.5; 31-110.3
North Dakota/GRAND FORKS INTL/N47 57 8/W97 10 34/ILS:35L-109.1
Ohio/CINCINNATI MUNI/N39 6 15/W84 25 17/ILS:20L-110.9
Ohio/PORT COLUMBUS INTL/N39 59 27/W82 52 38/ILS:10L-109.1; 10R-108.7; 28L-108.7
Oklahoma/WILEY POST/N35 32 03/W97 38 49/ILS:17L-108.7
Oklahoma/WILL ROGERS WORLD/N35 23 49/W97 36 23/ILS:17R-110.7; 35R-110.9
Oklahoma/TULSA INTL/N36 11 43/W95 53 13/ILS:18L-109.7; 18R-111.1; 36R-110.3
Oregon/PORTLAND INTL/N45 35 21/W122 36 25/ILS:10R-109.9; 28R-111.3
Pennsylvania/PHILADELPHIA INTL/N39 51 51/W75 15 25/ILS:09R-109.3; 17-108.75; 09L-108.95; 27R-109.3; 27L-109.3
Pennsylvania/PITTSBURGH INTL/N40 29 21/W80 13 32/ILS:10L-111.7; 10R-108.9; 28L-108.9; 32-111.3; 28R-111.7
Puerto Rico/LUIS MUNOZ MARIN INTL/N18 26 38/W66 0 5/ILS:08-110.3/10-109.7
Rhode Island/BLOCK ISLAND STATE/N41 10 5/W71 34 40
Rhode Island/GREEN STATE/ILS:05R-109.3; 23L-109.3; 34-111.5
South Carolina/CHARLESTON AFB INTL/N32 54 9/W80 2 24/ILS:15-109.7; 33-108.9
South Carolina/HILTON HEAD/N32 13 27/W80 41 50/ILS:21-111.3
South Dakota/RAPID CITY REGIONAL/N44 3 0/W103 3 28/ILS:32-109.3
South Dakota/JOE FOSS FIELD/N43 34 57/W96 44 38/ILS:21-111.1; 03-109.9
Tennessee/MEMPHIS INTL/N35 3 29/W89 58 14/ILS:09-109.5; 18L-108.3; 18R-109.9; 27-108.7; 36L-108.9; 36R-110.5
Tennessee/NASHVILLE INTL/N36 7 1/W86 40 51/ILS:02L-109.9; 02R-111.75; 20L-109.35; 31-109.7; 20R-111.3
Texas/FORT WORTH INTL/N32 54 13/W97 0 40/ILS:13R-109.5; 17L-110.3; 17R-111.35; 31R-110.9; 35L-111.35; 36L-111.9; 36R-110.55; 18L-110.55; 35R-110.3
Texas/HOUSTON/N29 59 36/W95 20 24/ILS:08-109.7; 09-110.9; 14L-111.9; 27-110.9; 32R-111.9; 26-109.7
Texas/SAN ANTONIO INTL/N29 31 51/W98 27 43/ILS:03-109.7; 12R-110.9; 30L-110.9
Texas/TSTC WACO/N31 38 23/W97 4 23/ILS:17L-110.7
Utah/SALT LAKE CITY/N40 46 46/W111 58 1/ILS:17-111.5; 34-109.5; 35-110.1; 16-110.7
Vermont/BURLINGTON INTL/N44 28 7/W73 9 7/ILS:15-110.3
Virginia/NORFOLK INTL/N36 53 44/W76 11 55/ILS:05-109.1; 23-109.1
Virginia/RICHMOND INTL/N37 30 27/W77 19 37/ILS:02-110.9; 16-110.7; 34-110.7
Washington/FELTS FIELD/N47 40 58/W117 19 26
West Virginia/MILTON/N38 21 47/W82 33 16/ILS:12-109.9; 30-108.7
Wisconsin/GENERAL MITCHELL/N42 56 40/W87 53 42/ILS:01L-110.3; 07R-111.5; 19R-110.3; 25L-111.5
Wisconsin/WITTMAN REGIONAL/N43 59 23/W88 33 13/ILS:36-110.5
Wyoming/CHEYENNE/N41 9 20/W104 48 24/ILS:26-110.1
Wyoming/JACKSON HOLE/N43 36 23/W110 44 17/ILS:18-109.1

NORTH AMERICA (EXCEPT U.S.)

Alberta/CALGARY INTL/N51 6 48/W114 1 12/ILS:16-109.3; 28-110.9; 34-111.5
Alberta/EDMONTON INTL/N53 18 36/W113 34 48/ILS:02-110.3; 12-109.9; 30-109.1
Belize/PHILIP S W/N17 32 18/W88 18 18
British Columbia/VANCOUVER INTL/N49 11 42/W123 11 0/ILS:08-109.5; 12-111.1; 26-110.7
Costa Rica/JUAN SANTAMARIA INTL/N9 59 36/W84 12 42/ILS:07-109.5
Cuba/LEEWARD POINT/N19 54 24/W75 12 24
El Salvador/ILOPANGO INTL/N13 41 30/W89 7 0
Greenland/GODTHAB/N64 11 30/W51 41 0/ILS:24-110.3
Jamaica/SANGSTER INTL/N18 30 0/W77 55 0
Mexico/LIC BENITO JUAREZ/N19 26 6/W99 4 18/ILS:05R-109.1; 23L-109.7
Mexico/IXTAPA/N17 36 6/W101 27 36
Newfoundland/GANDER INTL/N48 56 24/W54 34 6
Newfoundland/GOOSE/N53 19 12/W60 25 36/ILS:04-109.5; 08-110.3; 13-109.9
Ontario/PEARSON INTL/N43 40 36/W79 37 48/ILS:06R-109.1; 06L-109.7; 15-110.5; 24R-111.5; 24L-109.3; 33-110.3

OCEANA

Australia/ALICE SPIRNGS/S23 48 30/E133 54 6/ILS:12-109.9
Australia/BRISBANE INTL/S27 23 12/E153 7 0/ILS:01-109.5; 19-110.1
Australia/DARWIN INTL/S12 25 0/E130 52 30/ILS:29-109.7
Australia/MELBOURNE INTL/S37 40 30/E144 50 30/ILS:16-109.7; 27-109.3
Australia/PERTH INTL/S31 56 30/E115 57 54/ILS:21-109.5; 24-109.9
Australia/KINGSFORD SMITH INTL/S33 56 30/E151 10 18/ILS:07-109.9; 16-109.5; 34-110.1
Fiji Island/NADI INTL/N17 45 18/E177 26 48/ILS:02-109.9
Guam/AGANA NAS/N13 28 54/E144 47 36/ILS:06L-110.3
Johnston Atoll/JOHNSTON ATOLL/N16 43 48/W169 32 6
New Zealand/AUCKLAND INTL/S37 0 36/E174 47 30/ILS:05-110.3; 23-109.9
New Zealand/QUEENSTOWN/S45 1 18/E168 44 12
New Zealand/WELLINGTON INTL/S41 19 42/E174 48 18/ILS:16-110.3; 34-109.9
Papua New Guinea/JACKSONS INTL/S9 26 36/E147 13 0/ILS:14L-110.1; 32R-109.5
Wake Island/WAKE ISLAND/N19 16 54/E166 38 12

A program kitűnő, melegen ajánljuk minden igényes repülő(szimulátor)-vezetőnek! Egyetlen hibája az, hogy nincs benne a világ összes reptere, városa, folyója, hegyei, bár az előző verziókhoz képest így is biztató a fejlődés. Hát várjuk szeretettel az **FS6**, no meg természetesen a **már készülő FERIHEGY** scenery megjelenését!

Ggab

THE PERFECT GENERAL 2.

Amióta a PANZER GENERAL úgymond forradalmasította a stratégiai (vagy inkább háborús) játékokat, az ebbe a kategóriába játékújdonságok kivitelezése két nagyobb trendet követ: az egyik irányzatba tartozók igyekeznek minél inkább szimulálni az eredeti harci viszonyokat, akár a látvány rovására is (pl. STALINGRAD), míg a másik irányzat inkább a minél egyszerűbb kezelésre építve próbál rajongókat szerezni magának. Az utóbbihoz tartozik az alább bemutatásra kerülő THE PERFECT GENERAL 2. is. A játékot a QQP nevű cég adta ki, ami Európában nem kimondottan ismert, viszont az amerikai piacon igen szép sikereket harcolt ki magának.

Az introban megnézhetjük, amint egy Elefant harckocsi átgyalogol két Shermanon, majd a főmenübe csöppenünk. Ennek első pontja az erre vonatkozó HELP, ami egyébként a játék minden egyes részében megtalálható, és gyakorlatilag teljesen feleslegessé tesz bármilyen kezelési útmutatót. (Gondolom, a lopott példánnyal rendelkezők legnagyobb örömére...) Tehát ezzel most ne is foglalkozzunk, inkább indítsuk a játékot a NEW GAME-mel. Ezután azt kell kiválasztanunk, hogy csak egy sima scenarioval akarunk játszani, vagy egy hadművelettel.

Ha szimpla scenariot választunk, akkor lesz választási lehetőségünk bőven: majd 90 különböző hadszíntér között válogathatunk, amelyek között van egy jópár történelmi is, de nagyobbrészt fiktív, képzeletbeli szituációk. Mindegyiket végigjátszogatva kellemesen elüthetjük az időt a PERFECT GENERAL 3. megjelenéséig, bár tegyük hozzá, hogy egy pár scenario kicsit furcsán működött (pl. volt olyan, amely minden körben egyetlen gyalogost engedett csak vásárolni, miközben az ellenfél vagy harminc tankkal hajkurászgatta őket). Gondolom, a készítők is lusták voltak, hogy mindet végigteszteljék. A *Show Recon Map* megmutatja a teljes hadműveleti területet, a *View Description*nel pedig egy rakás infot kaphatunk róla. Utóbbi azt takarja, hogy itt kapjuk meg a harci helyzet általános leírását, a két fél kezdő pénzösszegét (*Buy Points*, tulajdonképpen ugyanaz, mint a PANZER GENERAL-ban a Prestige); az utánpótlásra (*Reinforcements*) vonatkozó infokat (már amennyiben lesz); a repülőgépek használatára vonatkozó megkötéseket; az időjárásjelentést (*Weather*); valamint a különleges opciókat (*Special*).



Asszem ezt a *Big River*-partit már nem lehet elveszteni

Amennyiben *Full Campaign*t játszunk lesz némi eltérés a scenariokhoz képest. Az első rögtön az, hogy míg ott az egyik játékos a győzelmet úgy szerezheti meg, ha az utolsó körre több pontot szerez, mint az ellenfél, addig a hadműveletnél az a helyzet, hogy a támadó csak akkor győz, ha elérte a kitűzött célt. Négy nagyobb, II. világháborús hadműveletet közül választhatunk, és mindegyikben négy alvállalkozást kell sorban végrehajtani. A következőbe csak akkor léphetünk, ha a *View Campaign* opcióban megadottak szerint győztünk (illetve ha a védőkkel játszunk, akkor, ha elhárítottuk a támadók célját).

Play választása után kapunk pár indítási opciót. Mindenekelőtt a *Create New Player*rel hozzunk létre egy új játékost, vagy a felette levő ablakokkal válasszunk ki egy régebbit. A többi beállítás körülbelül alapállapotban áll a legközelebb a valósághoz (szóval nem nagyon kell piszkálni őket), de azért szaladjunk végig a jelentésükön:

Game Type: Itt állítjuk be, hogy a Player 1-ként megadott játékos támadót vagy védőt játszik-e. A támadók pirossal lesznek jelölve a védők kékkel.

Game length: Pár scenariot lehet egy pár lépéssel tovább is játszani, itt adjuk meg, hogy a rövidebbet vagy a hosszabbat akarjuk.

Kill style: Ezzel azt határozzuk meg, hogy az eltalált egység csak akkor szenvedjen veszteségeket, ha a támadás egyben halálos is volt (*Full kill*), vagy a találatoknál folyamatosan fogyjon az ereje (*Partial Kill*). Az utóbbi logikusabb.

Hit style: *Random Hit*nél véletle a találat, *Always Hit*nél pedig biztos.

Sighting style: Csak akkor állítható, ha az egyik játékos a számítógép lesz. *Limit to LOS*t beállítva csak a látótávolságban levő , terepakadályok által nem takart ellenséges csapatokat látjuk.

Mines are: Láthatóak legyenek-e az ellenfél aknái, vagy csak azután, miután rájuk sétáltunk (*Hidden until found*).

Environment effects: Állandóak vagy változók (*Variable*) az időjárási hatások.

Ez a tobruki visszavágó kissé kellemetlennek ígérkezik



Units in friendly cities are: Ha *Repaired*et állítunk be, akkor a saját városban legalább egy kört eltöltő csapatok vesztesége feltöltődik. Ez leginkább a támadó dolgát nehezíti.

Alul még van egy pár opció, amelyből még a *Delays* érdemel pár szót: itt lehet beállítani, hogy a program milyen gyorsan váltsa az üzenetsorban megjelenő szövegeket, továbbá az éppen mozgatott egység sebességét. Az utóbbit én le szoktam venni 1/18 másodpercre, mert kissé unalmas végigvárni, amíg mondjuk egy lövész több mint húszat lép az úton, de ilyenkor le is mondok arról, hogy mozgás közben lőjék ki valamilyen ellenfelet (ld. később).

A következő lépés a bevásárlás a különböző egységekből. Felül látjuk, hogy mennyi prestige-pontunk van, mennyit használtunk fel és hány egységet vettünk belőle, alul pedig a repülőgépek és a pozíciók száma, ahova az újonnan vásárolt egységeket letehetjük (utánpótlási fázisban nem igazán jó, ha több csapatot veszünk, mint ahányat letehetünk). Pár szót az egységekről:

Mine: Akna, használata gondolom egyértelmű. Ha a számítógép ellen játszunk, akkor általában kiszúrja akkor is, ha az aknák hiddenben vannak, és kikerüli vagy visszafordul az egységével. Ezt kellemesen ki lehet használni például az első scenarionál (*Big River*), mikoris három aknát elhelyezünk a játékteret kettéosztó folyó hídjaihoz, amelyiken pedig a vasútvonal vezet át, azon szépen átdobáljuk a csapatainkat a túlpartra.

Infantry: Gyalogság. A játékban tulajdonképpen semmire sem jó, mert még úton is mindössze csak kettőt tud lépni, és legfeljebb másik gyalogságot lehet támadni velük. Arra szoktam használni, hogy az ellenségtől jó messze levő városokat őriztetek velük.

Machine Gun: Gyalogság géppuskával. Ugyanaz, mint az előbb, de ez tüzelhet repülőgépre és erősebb a sima gyalogságnál.

Engineer: Jelentése szerint műszaki, itt tulajdonképpen gyalogság géppuskával és páncélököllel.

Bazooka: Gyalogság páncélököllel, lehet vele tankokat is támadni.

Armored Car w/MG: Páncélkocsi, géppuskával. Az egyik legjobb egység, mert ezzel lehet a legtöbbet lépni, bár páncélosok ellen kissé gyenge. Ilyenekkel célszerű az ellenségtől elfoglalt, vagy a hozzá közel fekvő városokat védeni. Mivel szépen hullanak, az utánpótlást is részben páncélkocsikba érdemes fektetni.

Armored Car: Ugyanaz, mint az előző, csak géppuska nélkül, tehát repülőgépre nem lőhet.

Light/Medium/Heavy/Elefant Tank: Páncélosok. Minél nagyobbak, annál kevesebb a mozgási pontjuk, viszont annál erősebbek.

Mobile Artillery: Mozgó, közepes erejű tüzérség.

Heavy Artillery: Nehéztüzérség. Nem lehet mozgatni, tehát a játék elején úgy próbáljuk elhelyezni (lehetőleg egy dombtetőn), hogy belőhesse azt a terület, ahol zűrjeink lesznek.

Light Artillery: Könnyűtüzérség. Nem lehet mozgatni. Kisebb hatótávolságú, mint az előbbi, és csak egy pozícióra lehet vele zárótüzet lőni.

Fortification: Bunker. Gyalogság jobban védekezik benne. Csak olyan pozícióba lehet telepíteni, ami nem út, nem város és nem hegyoldal.



Az Ardennekben most kicsit hűvös az időjárás

Airplane: Repülőgép. Csak bombázóként üzemel. Igen kellemetlen tulajdonsága, hogy a repülőtéren állva teljesen védtelen: a számítógép kedves szokása, hogy mivel minden további nélkül el lehet haladni az ellenséges csapatok mellett, a páncélkocsijaival nekiront a repülőtereinknek (ha két gép lenne ott, akkor mind a kettőt rögtön el is veszítjük). A jó szokás ragadós, tehát a módszert mindenképpen magunkévá tehetjük mi is.

Done után indul a hadművelet. (A pontokat nem muszáj mindig teljesen elkölteni, mert ha van utánpótlás az adott játékban, akkor a fel nem használtakat későbbre is megmaradnak.)

A felső sor bal oldalán találjuk a játék menüjét. Az *Orders*-menün keresztül adhatunk ki speciális parancsokat az éppen aktuális egységnek: a *Next Unit* átvált a következő aktív egységre; az *Ignore Unit*tal ignorálhatjuk erre a körre az egységeket (nincs parancs); a *Sentry*re őrködni fog (passzív egység lesz, amíg ellenséges egység nem érkezik a közelébe, és csak akkor jelentkezik új parancsért); a *Fortify* ugyanaz, mint a *Sentry*, csak a csapat még be is ássa magát; az utolsó ponttal pedig azonnal a következő fázisba léphetünk.

A Game-menüben az aktuális scenariot indító menü pár infoját (paraméterek, delay, leírás, időjárásjelentés) olvashatjuk újra, megnézhetjük az értékelő grafikonokat, továbbá játékállást menthetünk. Ja, és itt van a *Quit* is.

A *Display*-menüben egy rakás bonusopcióra lelünk: kikapcsolhatjuk a játéktér minden kijelzését (városok értéke, hidak teherbírása, stb.), lekapcsolhatjuk a jobb oldalon levő infoablakokat, és még van egy pár ilyen szolgáltatás, amire egész biztosan nem lesz szükség játék közben.

A *Score* mutatja az aktuális eredményt. Ezt a program mindig az utolsó fázisban módosítja. Pontokat csakis a városok birtoklásával szerezhetünk: ha az utolsó fázisban egy egységünk az adott városban van, akkor a város 'értéke' hozzáadódik az eredményünkhöz. Amelyik városban nincs egyik félnek sem csapata, az semlegessé válik (fehérre vált a szám színe) és senkinek nem jelent plusz pontot. Ebből tehát nyilvánvaló, hogy az elfoglalt városokban ott is kell hagynunk egy egységünket, különben nem sok hasznunk van az elfoglalásából. A játék kezdésekor nem árt először megnézni a térképet, mert nyilván minimum annyi gyalogost érdemes vásárolnunk, ahány város a saját területünkön van. Néhányat hajthatunk a támadó páncélosok után is, az újonnan elfoglalt városokat addig páncélkocsikkal őriztessük.

A felső sor jobb oldalán levő hét ikon a fázisjelző. Parancskiadási fázisoknak akkor van vége, ha minden aktív egységnek adtunk parancsot, vagy az *Order*-menüből (vagy billentyűzetről). Fázisok:

1. fázis: Utánpótlás (ha van). Ugyanaz, mint kezdéskor a bevásárlásnál.
2. fázis: A nem mozgatható tüzérségnek adhatjuk meg a célpontokat. A választható célpontok a tüzérség elhelyezésétől és természetesen az időjárástól függenek. Nem muszáj ellenséges egységet megadni nekik, lehet területet lőni (például szét lehet lőni egy hidat, vagy le lehet fogni egy útszakaszt). A célpont kiválasztása után meg kell adnunk, hogy zárótüzet (*Barrage*) vagy célzott lövést akarunk leadni. Zárótűz esetén a becsapódás pozíciójában (neheztüzérségnél a szomszéd pozíciókban is) egy körön keresztül nem lehet áthaladni. Ha nem zárótüzet lövünk, akkor viszont a srapnelek zavarják a szomszéd pozícióban levő egységeket (természetesen a sajátot is). A tüzérség csak a **következő** körnek ugyanebben a fázisában fogja végrehajtani a parancsot, és utána azonnal kiadhatjuk az új célpontot is. A tüzéreknek gyakorta nem erősségük a célzás, mert gyakran két három pozícióval is elhibázzák a célt (különösen akkor, ha például egy domb túloldalára lőnek). Éppen ezért lehetőleg ne lőjünk olyan célra, amelynek közelében saját egységünk is tartózkodik.
3. fázis: A repülőgépek parancsai (ha vannak). A tüzérséghez hasonlóan itt is csak pozíciót kell célpontnak megadni, és a támadás csak a **következő** körben lesz végrehajtva. Ilyenkor a program még egyszer rákérdez a célpontra, nehogy esetleg a módosult helyzetből kifolyólag saját csapatot bombázzunk meg (a neheztüzérségnél sajnos nem szokott érdeklődni...). Ha nem adunk meg új célpontot egy repülőgépünknek, akkor a következő körben átrepülhetjük egy másik reptérre.
4. fázis: A mobil tüzérség tüzelési fázisa (mozgatni a többi egységgel lehet őket). Ezek nem tudnak zárótüzet lőni, viszont azonnal végrehajtják a tűzparancsot.
5. fázis: A többi egység első tüzelési fázisa. A program csak azokat az egységeket adja sorban, amelynek — szerinte — van lehetséges célpontja, és rögtön fel is kínál egy célt. Esetleg lehet másikat is választani, de néha egészen sajátságos módon közelebb fekvő célpontot hatótávolságon kívülinek ítél. A sikeres találat a véletlenen kívül nyilván annak a függvénye, hogy a célpont milyen távolságban és milyen terepen van. A tüzelés eredményéről, és az esetleges találatok hatásáról az üzenetsor folyamatosan tájékoztat. Az 50%-nál nagyobb veszteséget szenvedett egységeket piros kereszt jelzi. Azokat az egységeket, amelyek ebben a körben már lőttek, egy sárga X fogja jelölni.
6. fázis: Mozgatás és egyéb parancsok (ld. *Order*-menü). A program folyamatosan adja sorba azokat az aktív egységeket, amelyeknek van még mozgási pontjuk. A kijelölt cél felé az egységek intelligensen mozognak azon az útvonalon, amelyik a legkevesebb mozgási pontot fogyasztja. Ha a következő pozícióba lépéshez nincs már elegendő mozgási pont, akkor ignoráljuk az egységet (ha pedig a jelenlegi pozícióban áll már egy saját egység, akkor lépjünk vissza egyet). A mozgási pontokra hatással van az időjárás, valamint a terep. Ha a mozgatott egységgel az előző fázisban **nem lőttünk**, akkor most lehetőség van ellenséges egységeket 'legázolni': ha még mozoghatunk, akkor lépjünk a pozíciójába, a program jelzi, hogy mekkora esélyünk van a győzelemre, majd nagy durrogás közepette vagy a támadó, vagy a védő exitál. Ez a módszer különösen célravezető az Elefantoknál, amelyek közvetlen közelre egyébként is elég gyatrán lőnek, és ugyanez a módszer követendő, ha egy városból nem tudunk kifüstölni egy beásott gyalogost vagy páncélkocsit. Ellenséges egységet is támadhatunk mozgatást közben: amíg mozog, egy villogó célkör jelzi rajta, hogy valamelyik egységünk lőhet rá. Ha ilyenkor ráclickelünk, akkor megáll, és a program mutatja, hogy melyik csapat tüzelhet rá. Ez a módszer elég hasznos olyan esetekben, ha mondjuk egy bátor páncélkocsi próbál egy repülőgépünket megrohamozni (meg ha nem vettük le a *Delay*t az elején).
7. fázis: A páncélosok és gyalogosok második tüzelési fázisa. Most már csak azok lőnek, akik az előző két fázisban nem használták el a lőszerüket.
8. fázis: Kör vége. A program összeszámolja a két fél pontjait, rákérdez a mentésre, majd kezdődik elölről az új kör.

A képernyő jobb oldalán találjuk a kicsinyített térképet, lejjebb pedig egy pár infot. A zászló mutatja, hogy éppen melyik fél következik lépésre, hány kör telt el, és éppen milyen fázisban van. A mellette levő ablakban találjuk az időjárásjelentést, ami a mozgási pontokra és a lőtávolságokra van hatással. Eső után az utak feláznak, és a sárban minden egyes lépés kétszer annyi mozgási pontba kerül. Ködben (*Fog*) a neheztüzérség lőtávolsága ugyanannyira csökken, mintha könnyűtüzérség lenne, és a páncélosok lőtávolsága is lényegesen kisebb lesz. A fagy (*Frozen*) szintén korlátozza a mozgást, de ilyenkor a folyók befagynak, és a páncélosok is át tudnak kelni rajta. A *Zin/Zout* ablak választásával a játékképernyőn levő részt nagyíthatjuk/kicsinyíthetjük.

A zászló alatti három betű az *Order*-menü három parancsát takarja (*Ignore*, *Next*, *Recon Map*), alatta pedig az aktuális egység néhány infoját találjuk: típus, veszteség (*Damage*), mozgási pont (*Fuel*), erő (*Str*), tüzeléskor pedig a támadás ereje (*Damage Hit*). Alul látjuk, hogy az egység milyen terepen áll és annak mennyi a tengerszint feletti magassága (*Alt*). A *Range* távolságmérésre szolgál: ha a mozgási fázisban jobb gombbal választunk ki egy pozíciót, akkor itt látjuk a jelenlegi helytől való távolságát. Mivel egy pozíció általában 100m-nek felel meg, egyenletes terep esetén ki lehet számolni, hány lépés odáig az út.

Az utolsó kör után a program három grafikonban (pontszám, a teljes megszerezhető pontszámból sajátként megszerzett, veszteségek) összegzi a játékban véghezvitt működésünket, majd ennek függvényében különböző rangokat adományoz a védőnek és a támadónak. Az eredmény bekerül a pályafutásunk jegyzékébe (ahol egyébként állagpontszámokat is számon tart a program), valamint egy hiscore-szerű táblázatba, ahol az egyes pályáknál elért legjobb eredményeket találhatjuk.

Ennyi volt a kezelési ismertető. A fentiekből remélhetőleg kiderült az általában követendő stratégia: kezdésnek gyalogságot a saját területen levő városokba, utána a mozgó tüzérség és a páncélosok segítségével szépen sorban verjük ki az ellenséget a városaiból, aztán tartsuk őket páncélkocsikkal. Az induló egységek és az utánpótlás megoszlása már a mindenkori helyzetből adódik.

Szeretem az ilyen típusú játékokat, szóval ezzel is eltöltöttem egy pár órát (márcsak azért is, mert bosszant, ha valahol nem tudok nyerni). A játékkal töltött idő alatt azonban semmi olyat nem találtam a PERFECT GENERAL 2-ben, ami valamennyire is emlékezetessé tenné. Igaz ugyan, hogy roppant egyszerű a kezelése, de ez az egyszerűség rányomta a bélyegét az egész játékra is. Hiába a számos scenario, ha egyszer valaki egy-két party után rájött, hogy hogyan lehet nyerni benne, akkor különösebb izgalmat már azok sem fognak hozni. Sőt, idővel az egész játék elég vontatottá és kissé unalmassá válik. A grafika is pont olyan, mint az egész játék: ez a játék akár három évvel ezelőtt is megjelenhetett volna, akkor sem okozott volna senkinek különösebben nagy meglepetést. Esetleg a budget-kategóriában.

KT



THE DAEDALUS ENCOUNTER

Az utóbbi időben egyre inkább megszokhattuk, hogy ha egy játék egynél több CD-n terpeszkedik, az csakis *Interactive Movie* lehet, és ez a hétköznapi halandók számára kábé annyit jelent, hogy a játékos felől feleannyi energiát sem igényel a game végigszenvedése, mint pl. annak idején a Space Ace. Ez részben érthető is, és az interactive movie műfaján belül másra ne is számítson senki. Örüljünk, hogy legalább itt-ott beleszólhatunk, ami legtöbb esetben azt jelenti, hogy a főhősöket is megölhetjük. Milyen szívesen játszanánk mondjuk az interaktív *Kisasszony*kával: Lucélia még a címképernyőt sem érné meg...



Most mit piszkál már ez a tyúk rajtam?!

Egyelőre ezen típusú eresztések movie részétől nem kell túlságosan a hasunkra esni, nagy jóindulattal is csak "egyszerűnek" lehet nevezni a történetüket. Jobb esetben is csak tizedrangú hivatásos színészekkel forgatják az önjelölt rendezők a "movie"-t. Aki mondjuk megvette a THE DAEDALUS ENCOUNTER nevű játékot, valami hasonlóra készüljön fel, de pluszban talán egy kis kellemes meglepetés is érheti. Ez a kellemes meglepetés egyáltalán nem abban rejlik, hogy a sztori jobb lenne az átlagnál, mert egy cseppet sem lélekemelőbb a lefolyása, mint a társaié.

Attól sem kell félni, hogy a borító legelején lévő Tia Carrere vagy mianeve jelentőset emel a gamén. Valószínűleg senkinek nem ugrana be a neve, ha nem lenne ott a kézikönyv végén zárójelben az is, hogy Wayne's World és True Lies.

Valahogy a movie-részek összefércelése sem segíthet túl sokat az eladáson, mert az finoman szólva a game leggyengébb pontja. Legtöbb embernek annyi elég is lenne, hogy WINDOWS, és ez azzal folytatódik, hogy minden movie részt külön meg lehet nézni a játékhoz mellékelt QuickTime Viewerrel, egyedül az okozhat gondot, hogy az összes file attribútuma HIDDEN is. Az is elég pocsék érzés, hogy a GRAVIS-t nem kezeli tökéletesen, ám a program készítői szerint minden jelentősebb hangkártyát közvetlenül támogat...

Az eddig felsoroltakat viszont némileg ellensúlyozni tudja, hogy nagyon klassz puzzleket sikeredett kerekíteniük. Sosem voltunk nagyon odáig a logikai gémekért, de ezek azért tetszettek. Nem voltak túl nehezek, talán azért, mert volt bennük elég ötlet és újszerűség.

Mivel interaktív mozi, belekerült egy kevés akció és kaland is. Az akcióról jobb nem beszélni, ez egy kevés lézerezés az egér kurzorkájával, a kaland azonban szintén egész tűrhető, kell hozzá egy kis gyakorlat.

A stuff elindításához kell egyszer egy Windows, meg nyolc mega memória is. Az ajánlott gép egy DX4-100, de elfut a nyuszibb DX2-66-on is, sőt, elméletileg DX-33-n is.

Na, a tyúknak most már társa is akadt a bajcsinálásban



Az installáláshoz először tegyük fel a programhoz adott QuickTime-t, még ha van fent egy másik változat is. Csak a biztonság kedvéért. Ez a QTSETUP könyvtárban van. Ha ez megvan, lehetőleg a 25 megás vinyófoglalást válasszuk, tehát a SETUPMAX.EXE-t, jót fog tenni az idegeinknek. Ezután természetesen kikapcs minden más task, beleértve a screensaver is, ami interaktív filmnél amúgy is ajánlott. Minket kellemes meglepetésként ért, hogy a gaméban lévő csillagos ég után hirtelen a Windows egyik screensaverének csillagos ege jelent meg... Smartdrive és egyéb CD-t is cachelő mókákat szintén kapcsoljuk ki (persze csak a CD-cache részt, ha marad 8 mega szabad memória). Ne felejtsük el, hogy a játékot inkább 64 vagy 32.0000 színű üzemmódban indítsuk el, mert 24 biten tetű lassú lesz. 256 színnel elmegy, de itt-ott az nem lenne neki elegendő, ha memóriánk nem csal.

Most már jöhet a játék. Egy igen fontos megjegyzés annak a néhány különcnek, aki olyasfajta kuriózumszámba menő ritkaságokkal tömi a gépét, mint például a Gravis Ultrasound. Nálunk több esetben is előfordult, hogy a filmrészek hanganyaga (az a digizett 11 kHz, 8 bit) hirtelen zakatolásba kezdett, ami mondhatni roppant zavaró volt. Ekkor gyorsan nyomjuk le azt a hosszú, fehér gombot a billentyűzet alsó része felé. Lehet, hogy átvált a képernyő nagyobb méretre, de ezt újabb space-szel vissza lehet ugrasztani, a hang pedig újra élvezhető lesz. Már amennyire a 11 kHz megengedi.

Ez csak a kisebb gond, sajnos néhány esetben ARRAY '4' NOT FOUND üzenettel szépen lefagyasztotta az egész WINDOWS-t is, köszönhetően a GRAVIS-nek...

A játék főképernyőjén találkozhatunk először a csodálatos programozói tehetségek alkotásával. Kábé Visual Basicben írták, no nem mintha legalább annak kihasználták volna a teljes képességeit. Nem nehéz észrevenni, hogy ha egy nagyobb menüpont (pl. OPTIONS) almenüjéből egymás után többet is aktivizálni kívánnánk (mondjuk DIFFICULTY után VOLUME), ahhoz először újból le kell nyomni az első menü megfelelő pontját (isoraz OPTIONS).

Az alul lévő szavak közül az első a GAME. Érdemes megjegyezni, hogy a játék folyamán a mentés nem történhet akárhol, akármilyen pózban, hanem mindig a legközelebbi új filmdarabnál ment, általában jónéhány perccel a legutóbb átküzdött nehéz rész előtt. Ugyanez vonatkozik a CONTINUE-ra is. A JUMP TO résszel a program automatikus mentésféléket csinál, csakhogy ezeket QUIT-tel kilépés után teljesen elfelejti a gép. Betöltés után is először inkább CONTINUE-olni kell, s csak ezután érhető el a JUMP TO adta választék.

Az OPTIONS-ban a DIFFICULTY a logikai részek nehézségét hivatott jelezni, amit minden egyes főmenübe kilépés után újból be kell állítani, kivéve ha MEDIUM fokozaton akarunk játszani, mert ez a default. A nehézség változtatásával nem lesznek újabb puzzlék, csak annyit módosít, hogy pár esetben több ugyanolyat kell kiraknunk, megoldanunk. A VOLUME-mal természetesen a filmek hangosságát szabályozhatjuk, csak azért szólunk róla külön, mert a kézikönyv szerint ez csak a Mac verzióban működik, ám a PC-s változatban sem árt egy kis állítás, mert a default túl halkra sikeredett, legalábbis Gravison halk.

Az EXTRAS részben a TRAILERrel egy kis folyamatos animációt, a GALLERY-ben néhány igazán klafa, nagyfelbontású képet szemlélgethetünk, a SHIP'S LOG-ban pedig a játék történetét megelőző két évből néhány naplóbejegyzés olvasható, csak a szórakoztatás kedvéért.

A NEW GAME-mel bele is csöppenhetünk az intróba. Ha valaki megijed amiatt, hogy nem érti teljesen, mit is mondanak a szereplők, az se fusson ki azért a világból. Csodálnám, hogy ha az intró csatajelenetében lévő beszédet még egy angol anyanyelvű is tisztán kivenné. Köszönjük néked 11 kHz.

A beszéd nehéz érthetősége is szerepet játszik abban, hogy próbálunk rövid tájékoztatást adni a játék tőlünk független, filmes menetéről, amiben a szószatyorságon kívül az hajthat még bennünket, hogy a kívánt cselekedetekre csak úgy tudunk utalni, ha behatároljuk, hogy mi történik éppen akkor, amikor ezt meg ezt le kell nyomni.

Az előzmények szerint lövészek voltunk az első csillagközi háborúban, ami kb 2133-ban kezdődött, és cca két évig tartott.

Számunkra még ennél is rövidebb volt, mert egy váratlan Vakkar-támadás elég kellemetlen változásokat hozott életünkben. Köszönhetően egy szétlőtt vakar-vadász elszabadult darabjainak, katapulttartályunkat igen hamar felcserélhettük egy bádogtartályra. A különbség csak annyi, hogy ez messze kisebb helyen is elfér, mert mindössze az agyunkat és az azt fenntartó ketyeréket kellett belezsúfolni.

Következő dolog amire emlékszünk, hogy Ari bizergálja az interfészkünket... A kis hamis. Teljesen ki vagyunk szolgáltatva.

A dolog hátulütője, hogy hamarosan meg kell ismerkednünk az agyunkba tuszkolt drótokkal, és az új menü lehetőségeivel.

Legfelül, a bal sarokban van a LASER DISARMED+ARMED, ez mindössze egy jelzőlámpa, hogy használhatjuk-e a blézert vagy sem. Automatikusan a gép kapcsolgatja veszélyhelyzetnek megfelelően, nekünk a dolgunk csak annyi, hogy a módosult kinézetű célkeresztet a megfelelő helyre biggyesszük, és az egér bal gombjával egy nagyot kattantsunk.

Felülről lefelé haladva a következő az ANALYSYS, azaz analizálás. Jónéhány esetben szükségünk lesz rá, ajtóknál, kódoknál, ismeretlen hajóknál.

A DIAGNOSTICS a majdan kiveendő piciny szondánk egységeinek "egészségi" állapotáról ad további információt.

A YES+NO értelmére sajnos nem jöttünk még rá, de nemzetközi szakértők bevonásával kutatásunk továbbra is nagy erőkkel folytatódik. Hátha ez megoldás a rákra is...

A STATUS menüpontra nem volt valami túl sokszor szükség, az időponton és a hőmérsékleten kívül semmi mást nem adott meg. A hőmérsékletről még a játék napközeli pillanataiban is csak annyit tudott mondani, hogy 303 Kelvin, hiába sült ropogósra két másodperc múlva a filmben az egész berendezés.

A STARTUP-ot is csak azért tömték bele ebbe a menübe, mert volt még hely. Kétszer lesz rá szükség, hogy utána a DEPLOY-t használhasd.

A DEPLOY-jal küldjük útjára mozgatható szemünket és fülünket, az űrhajó szondáját. Jó, lehet, hogy mindenki tudja mozgatni a szemét, de ezt egészen máshogy kell értelmezni, a mozgatás itt azt jelenti, hogy el is lehet küldeni, akár jó messzire. Sajnos ebből a szondából csak egyetlenegy van az Artemisen, így jobb rá vigyázni, ha akarunk is valamit csinálni a gaméban. A szondán van egy beépített zseblámpa, valamint egy kar, és természetesen a lézerünk is erre van ráoperálva.

GRAPPLE ARM a fentebb említett karunk, használata elég egyértelmű.

A FLOODLIGHT a szintén említett zseblámpa, aminek segítségével nemcsak a sötétséget oszlathatjuk el, de még kommunikálni is tudunk a majdan megjelenő idegenekkel és berendezéseikkel.

A SEND felirat mellett a jobb megfigyelők egy-egy neonsort is láthatnak. A játékban lesz olyan rész, ahol analizálás után a szonda furcsa jeleket talál **(Például zöldre színeződik? - CoVboy)**, amik valójában színkódok, és ezeket elmenthetjük a szonda memóriájába. Sajnos csak 16 hely jutott színkódoknak. A SEND-től jobbra és balra lévő sárga bigyulákkal váltogathatunk az elmentett kódok között, a SEND alatt pedig láthatjuk, hogy az egyes kódok milyen színekből állnak.

A színcsík felett lévő három gomb, az IR, VIS és UV elég zavaró lehet, az ember még azt hiszi, hogy valamikor szükség is lesz a játékban az infravörös és ultraebola spektrumra is. De nem. Örömmel tudatjuk szerencsés olvasóinkkal, hogy életük ezzel az információval sokkalta gazdagabb lehet, mindenféle sorsolás nélkül, mindössze annyit kell tenniük, hogy a lehető legtöbb pénzt elküldik a CoV címére a lehető legrövidebb idő alatt, akár COM-WARE termék megrendelésének, akár hirdetés feladásának formájában is.

A színskála alatt lévő gombokkal megfelelő színű fényt tudunk villantani egy időre, feltéve, hogy a VIS spektrum van bekapcsolva. A színek sorban (ha valakinek gondjai lennének a színek felismerésével és megnevezésével): piros, narancs, sárga, zöld, kék, lila (game szerint bíbor).

A legalul lévő piros szöveges ablak a teljesen felesleges információkon kívül az ún. soft-controlokat is tartalmazni fogja, azaz itt lehet lenyomni a színkód elmentéséhez szükséges SAVE gombot, és itt találhatjuk meg majd a gyorsításhoz szükséges kerek valamit is.

A videóernyőn annyi a lényeg, amennyit látunk, de innen kell majd irányítanunk a szondát, ha a gép engedi. Az X alakú célkereszttel — főleg ha animál — mehetünk előre, a kép jobb és bal szélén lévő zöld csíkok mellett a kurzor jobb és bal nyílra vált (van egy rész a 2. CD vége felé, a lila teremben, ahol nincs zöld csík, de a kép szélén a kurzor átvált), ezzel természetesen a megfelelő irányba fordulhatunk. A kép felső és alsó szélén vagy felfelé és lefelé fordulhatunk, vagy körbeforduló nyíl esetén hátraarcot csinálunk.

A képernyőt teljes méretűre is átkapcsolhatjuk, erre van a SPACE. Ilyenkor jobb a billentyűzetről irányítani, de új adat esetén úgyis automatikusan átvált kisképernyős módra. Az irányítás gombokról:

A - ANALYSIS, D - DIAGNOSTICS, Y - YES , N - NO, T - STATUS, S - STARTUP, D - DEPLOY, G - GRAPPLE ARM, F - FLOODLIGHT, CTRL+I - infravörös, CTRL+R - vörös, CTRL+O - narancs, CTRL+Y - sárga, CTRL+G - zöld, CTRL+B - kék, CTRL+P - lila, CTRL+U - ultra, CTRL+ALT+DEL - kék, fehér betűkkel. Az ESC segítségével léphetünk ki mindig a főmenübe, ahol ki lehet menteni a kábé három perccel előbbi helyzetünket.

Az irányításról ennyi bőven sok is, ínyencek figyelmébe ajánljuk a kép felső részén található száját is. Lenyomásával eltűnik minden a szöveges ablakokból, tehát a jobb alsó sarokban lévőből és a SEND alatt lévőből is. Igen hasznos, nem dokumentált funkció.

Ari, azaz a parancsnok a hajón, egy kérdést tesz föl, mely szerint működünk-e. A játékot igen hamar befejezhetjük ha most nem válaszolunk, mert kikapcsolják a külvilággal kapcsolatot tartó eszközeinket.

De jót játszottunk!

Ha valaki többet is akar látni a 12 rongyáért, próbálja meg, hogy a YES vagy a NO gombot lenyomja, amíg Ari válaszunkra vár. A hatás midnkét esetben kvázi ugyanaz, örvendeznek, majd elmondják a sztorit. Minek kell nekik ennyit gesztikulálni...

A háborúnak vége, a vakarók megadták magukat. Ennek az is következménye volt, hogy a katonák nagy részének új állást kellett keresnie, így Ari, valamint a tiszthelyettes Zack (egyáltalán nem hasonlít az agyferditők barátjára) egy guberálóhajóra, az *Artemis*re lettek szerződtetve. Igaz, előtte a *Nostromon* szerettek volna dolgozni, de a hajón csak sajnos nyolc személynek volt hely, és igaz, hogy lett volna még egy szabad, de azt a Cég az istennek se akarta kiadni. Hmmm...

A munkájuk lényege, hogy reggeltől estig különféle háborús roncsokat keresnek, és az értékes részeket zsebrevágják. Az *Artemis*re már felpakoltak egy vakar hajó hajtóművét, sőt, minket is úgy kölcsönöztek egy laborból. De itt legalább rá lettük kapcsolva a hajóra — hála Zacknek —, ami annyit jelent, hogy látunk is valamit, és nem csak a saját sötét agyunkat, belülről.



Ez itten a játék egyik legszimpatikusabb szereplője

Cserébe persze elvárják, hogy segítsünk nekik. Rögtön alkalmunk is lesz rá a következő filmrészletben, ötven óra múlva. A radaron feltűnik egy nagy vakar szállítóhajó, mivel aszteroidák és egyéb űrhulladékok között van, a mozgékony kis szondával kell átvizsgálnunk. Ari felkér minket a szonda elindítására.

Ha nem csinálunk semmit, Ari csinálja meg helyettünk, azaz ő indítja a szondát, satöbbi. Egyedül annyival lesz rosszabb dolgunk, hogy halálra unjuk magunkat, mivel húsz perc alatt egyetlen gombot kellett csak lenyomnunk.

Ez a rész az ismerkedés a kezeléssel. Lássuk csak, először STARTUP, majd DIAGNOSTICS, aztán DEPLOY. Már kint is van a szonda a világűrben. (Azért a grafikáért felelős teamre egy rossz szavunk sem lehet, bár a zene sem lenne rossz, mondjuk 44 kHz-en 16 bittel.)

Következő kérése Arinek egy kis analízis. Megkapja. A hírek szerint a hajó lézerhez szükséges anyagokat szállított, lehet hogy a Merkúrra, és *Buck Rogers* barátunk még idejében megállította.

A szonda odaért a gép zsilipéhez, a nyitáshoz természetesen a lézer töltődik fel. Arra azonban vigyázzunk, hogy hova lövünk, mert könnyen elveszthetjük a szondánkat egy csapda miatt. Keressük meg a kép felső részén lévő két gombot, és a jobbra lévő, kék félholdra célozzunk. Ha ügyesek voltunk, már bent is vagyunk.

Odabent a teljes homály, egészen addig, míg be nem kapcsoljuk a **FLOODLIGHT**-ot. Ekkor egy szétroncsolódott vakarka vigyorog vissza. Leginkább békára hasonlít, de olyan békára, aminek az egy oldalon lévő lábait összeforrasztották, a fejét pedig jócskán elbaltázták. Egy kis idő múlva a képen való mozgást gyakorolhatjuk. Először keressük meg a vakkar hulláit, és próbáljunk meg rákőzelíteni (először forgasd lefelé a kamerát).

Utána nézzünk el a másik irányokba is, próbáljunk megindulni a folyosón. Nem messze találunk egy félbeharapott diszkoszt. GRAPPLE, majd analizálás. Kiderül, hogy valami értéktelen vakarék cucc, és van rajta egy naplószerű bejegyzés is, a vakar hajó lakóinak haláláról (kábé: földiek, támadtak, halál). Egyszóval számunkra totál értéktelen, így hamarosan el is hagyjuk ezt a szektort.

A hajó következő állomását Zack már el is döntötte, a *Mizar* rendszer. A beszélgetésből kiderül, hogy már voltunk ott egyszer a háborúban, és jelenleg senki sem járőrözik arrafelé, úgyhogy nyugodtan turkálhatunk, akár a békaszerződés ellenére. Bár Zack minket is megkérdez, teljesen mindegy mit válaszolunk, mert a fiatalember tisztában van kiszolgáltatott helyzetünkkel. Irány a *Mizar*, a scanner szerint semmi hajó nincs arrafele, tiszta az út.

Csakhogy a scanner hátránya, hogy mindössze fémhajókat tud jelezni. És az a hajó, amibe éppen beleütközünk hiperugrás után amorf poliszilikátokból épült. Hűha! Az már valami lehet! Talán még egy ionizátoros magmozgató se tudná szétlőni. Plazmavibrátor nélkül semmiképp... A lényeg: gyorsan kell cselekednünk, különben túlmelegszik a hajó. ANALYSIS.

Találkozunk is az első puzzleval, feladatunk, hogy a hajó biztonsági tartalékait bekapcsoljuk. Ehhez a különféle tetrisbe illő formákat kell úgy forgatni, hogy a középpontban lévő energiaforrásból eljusson a szaft a kép négy szélén lévő bemenetbe. A forgatáshoz a formákra kell kattintani. Nem lesz a baloldali rész bekapcsolása egy túl könnyű feladat, de annyi segítséget tudunk adni, hogy az energiaforrás négy kimenetének mindegyikét csak az adott oldalra lehet elvezetni, azaz a forrás bal részét a bal szélre, a jobbat a jobbra, satöbbi.

Ha megvan, a hajó népes legénysége ébredezni kezd. Egy kis csipogás után Zack örömmel közli a hírt, hogy négy órán belül porrá fog égni az *Artemis*, ugyanis egy kettős nap lángcsóvái közé tart a nagy űrhajó, ahova beszorultunk. Az *Artemis* hajtóművei meg természetesen használhatatlanok. Most akkor ANALYSIS újra.

Mi más lenne a dolgunk? Küldjük ki a szondát. STARTUP, DIAGNOSTICS, DEPLOY. Szépen körbenézünk mindent, és a végén még egy lyukat is találunk, ahol beszállhatunk. Jön utánunk a két ember is, az alkalomhoz illően öltözve.

Odabent mesterséges gravitáció van, azonkívül sötét. Az előbbin nem érdemes segíteni, az utóbbin igen, mondjuk egy FLOODLIGHT-tal. Láthatunk egy érdekes kütyüt is, nosza, analizáljuk gyorsan. A továbbiakban ha egy hasonló szemet látunk, az mindig fényérzékelőt fog jelenteni.

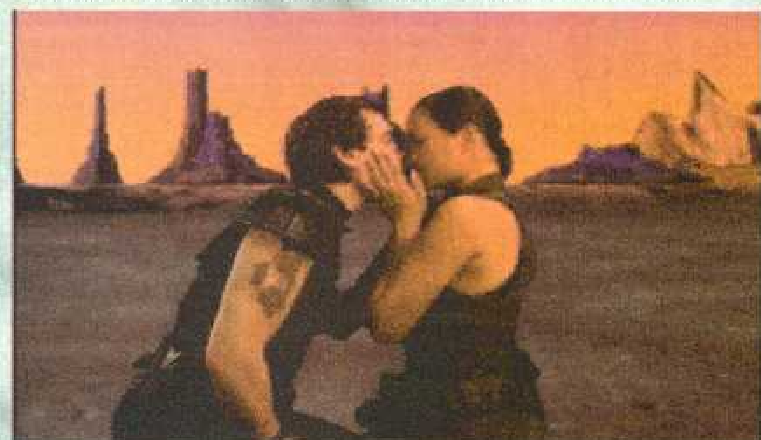
Világítsunk neki akármilyen fénnyel. Például mindenki a kedvenc színével. A zsilip kinyílik, eggyel beljebb kerülünk, és hamarosan a nyomás is kiegyenlítődik. Azután a szkafandert is le lehet rakni, hiszen fő az óvatosság.



Rémdráma 3 felvonásban: Zak elolvasta a leírásunkat...



...melynek jótékony hatása azonnal megmutatkozott...



...de Piának (vagy kinek) azért sikerült életet lehelni bele!

AKCIÓ! Hipp-hopp, pillanatokon belül megismerkedhetünk az idegen hajó egyik alacsonyabb státuszú utasával. Zöld, villog és el is pusztul. (Kellett neki villogni...) Ari nemsokára kifundálja, hogy a sebeket okozó lények nem lehetnek mások, mint kranok vagy krinek vagy krynnek. Az is lehet, hogy cram. A krant leginkább egy olyan repülő virághoz lehet hasonlítani, aminek három krokodilfejű szirma van, mindegyik egy pár foggal és piros szemekkel, ráadásul jó erős állkapocs-szerűséggel. Szaporodásuk a leterített ellenfél testében megy végbe. No, ez még nem is lenne különös, de a kranok esetében csak a hulla a megfelelő, és válogatás nélkül elbújnak mindenféle kötőszövetben is, nem kell nekik semmi spéci szerv, mondjuk méh vagy akár tüdő.

Egy ideig még semmi gondunk nem lesz ezekkel a repülő tulipánokkal. Közvetlen problémánk, hogy sem Ari, sem Zack nem fér át az egyik újonnan talált lyukon, pedig egy egész érdekes terembe vezet. Rajtunk a sor.

A teremben tömött sorokban kloákához hasonló képződmények vannak, és feladatunk, hogy átfésüljük őket, hátha egyikben van valami érdekes is. (**Igen hálás feladat kloákákban kutakodni — CoVboy**) A gond csak ott kezdődik, hogy összesen hatvanhat kloáka van, és csak az egyikben találunk említésre méltót. Repüljünk át a terem túloldalára, forduljunk balra, és keressük meg a harmadik hármas csoportot, alul. Erre közelítsünk rá. Dugjuk be a szondánk fejét, nézzük meg mit is találunk.

Ha a jó helyet választottuk ki, egy még élő zöldike fog visszavicsorogni. Lézerünkkel tegyük hamarjában ártalmatlanná. Természetesen ANALYSIS, utána meg vegyük fel a tetem mellett lévő lila golyóbist (GRAPPLE ARM). Ilyen golyókat kell összeszedegetnünk szinte az egész játék alatt.

Most már indulhatunk is ki, majd el a központi terem felé. Egy kis intermezzo, ahol először csodálhatjuk Tia Carrere és/vagy a rendező hiányos tehetségét. De jó vicc volt. Mi sem valószínűbb, hogy az idegen rovarféleségek vascsövek segítségével húzzák le a vízöblítéses vécéiket.

Néhány újabb hulla, és már meg is érkeztünk a központi terembe. A teremből hat ajtó nyílik (az idegeneknek hat ujjuk van összesen), a legközelebbi a sárga (sárgászöld) lesz, de ezen kívül van még kék, lila, zöld, narancs, piros (ahonnét jöttünk) is, sőt, mindegyik színhez tartozik egy jel is, például a narancs jele a háromágú szigonyhoz hasonlít, a zöldé egy ötágú levélhez, a kéké egy háromszög, stb. Ezután sorra végigvisz minket a program az összes ajtón, a piros kivételével, ahova majd önszántunkból kell visszatérni.

Mindenhol meg kell szereznünk egy lila golyót, és ha nálunk van az összes, akkor a szökőkút-féleségből kiemelkedik egy ketyere, ahova Zack és Ari örömmel bedobálja a keservesen összelopkodott golyóbisainkat. Ez még egy kicsit arrébb lesz, addig is nézzük a sárga termet.

Minden ajtó kinyitása előtt ajánlott egy analízis, így megkapunk egy színkódot, amit mentsünk el valami olyan néven, amiről később megismerjük. Utána az ajtó színének megfelelő színnel örvendeztessük a fotoreceptorait, és máris elénkkerül egy puzzle. Meg kéne oldani. Nem árt előtte a nehézségi fokozatot könnyűre beállítani, ha valaki nem akarja túl sok percét erre pocsékolni. Rövid az élet, bizony. (Az ember észre sem veszi, és már el is szállt az a sok év. Hogy repül az idő! Tegnap még a térdemen lovagoltattalak, ma egy kicsit már arrébb...)

Az egyes számú puzzléban a feladat, hogy kirakjuk a nagy hexagon közepén lévő kis mintát. Ehhez az öt kis hatszöget kell megfelelő módon forgatni. A feladat nem olyan bonyolult, jótanács, hogy ne feledjük, az egy vonalkát csak az oldalak mentén lehet forgatni!

Az ajtó kinyitása után egy-két furcsa helyre kerülünk, ide még vissza kell majd térnünk a későbbiekben, ha minden jól megy. Egyelőre csak kisebb izgalmaknak lehetünk passzív tanúi, amint Zackot fel akarják falni a szemtelen kranok. Épphogy megússza az ivartalanítás kellemetlen műtétét. Ari pluszban boldog.

Mialatt feljebb liftezünk, társaságunkban az alélt Zackkal, Ari azon kezd vinnyogni, hogy miért hagyták ott a laborban a hangegységünket.

(Atyaég, ennyire tökéletlen sztorit! Egy, ha már a laborban is fel voltunk kapcsolva kommunikációs egységekre, akkor miért az volt a katapultálás utáni első emlékünk, hogy Ari mosolyog. Kettő, mit érne a dumaegység, ha egyszer a szondával játszuk végig az egész gamét? Arra is szerelnének ilyet? Három nincs, pedig így sokkal hatásosabb lett volna a duzzogásunk.)

A következő helyszínen a nagy masina mindenkit arra ösztökél, hogy vegye elő újra azt az ANALIZÁTOR-t. Adjunk neki valamilyen fényt (mindegy, hogy mit), és ismét egy puzzleba csöppenünk. A hat golyót ugyanolyan színűre kell váltanunk, a színváltást kattintással hajthatjuk végre, a probléma csak ott jön, hogy egy kattintásra a kettővel arrébbi (óra járásával megegyező) golyó is színt vált.

Néhány pillanat múlva megint AKCIÓ! Azt a tucatnyi krant kell szétcincálnunk a lézer segítségével, de úgy, hogy Arit és Zackot megkíméljük a vaporizálás örömeitől. Még ha nagyon ügyesek is vagyunk, a dolgot Zack akkor is elrontja, mert miért is tisztelte volna a törékeny burkolatot. Igen gyors reagálás szükséges: a fényérzékeny rétegre adagnyi sárga fényt löjünk, így a védőernyő bekapcsolt.

Kell valami újabb bonyodalom is a sztoriba, így a felhúzódó ernyő jó nagyot ránksóz menet közben. Mi meg persze elájulunk. Újabb puzzle!

Az az igazság, hogy ezt a puzzlét is inkább próba-szerencse alapon érdemes elintézni, no akkor nem, ha a nehézségi fokozat mondjuk HARD, és az hoz is valami változást. Itt is van időlimit. A szonda kis csatlakozóit kell bedugni a középső részbe. Hét kis dugasz van, mindegyikük meg van jelölve egy vagy két színnel. A dugaszokat a kivezetéseknél lehet bedugni (oda kell kattintani), de az azonos színűek mindig együtt funkcionálnak, tehát a piros és sárga jeles dugasz is megmozdul, ha a sárga és kék jelű dugaszt mozgatjuk, sőt, még az önmagában sárga jelű is. A mozgás alatt azt kell érteni, hogy ha be volt dugva, akkor kiugrik, ha meg ki volt húzva, akkor beugrik. Mind a hétnek csatlakoznia kell a középponthoz.

Mire felébredünk, Ariék már kicipeltek minket a központi terembe. Jöhet egy újabb ajtó. Ez a kék színű lesz. Itt is mentsük el az analízis adta színkódot (úgysem tehetünk másképp), és itt is kék fény sugárzásával juthatunk tovább. A puzzléban úgy kell elforgatni a különböző színű darabokat, hogy középen ne legyen szürke mező, azaz kettő vagy több szín ne fedje egymást. Nem okozhat nagy gondot.

Egy újabb lifttel hirtelen egy tökéletesen idegen tájon találjuk magunkat, ami a bogárnépség hazáját mutathatja, egy szoborral együtt.

A szobor helyett azonban más dolgon aggódhatunk. Ari és Zack egy ideig azon vitatkozott, hogy lehet-e a táj valódi, fontolván a méreteket. Zack óriási ötletéért — miszerint elteleportálhatott minket egy bolygó felszínére — Ari csak a Star Treket hibáztatja, meg a tévét. No meg a kormányt.

A gond ott kezdődik, hogy Arinak lesz igaza, mert pár frame után Zack már alulról szagolja a helyi flórát. Sőt, előbb-utóbb már az alagsori gombászatot is alulról szagolhatja, ha nem húzzuk ki a csávából. Az még rendben is van, hogy belénkkapaszkodik, de most jön a játék neheze, ki kell mennünk vele a felszínre. A softcontrol részben megjelenik egy színskála és egy kis fémes karforma, **THRUST** felirattal. A karra kell klikkantani, ahányszor csak gyorsítani akarunk. Először a zuhanásunkat kell lefékezni, pár másodperc várakozást beiktatva a gyorsítás menetébe, különben túlmelegszik a hajtómű, és fújhatjuk az egészet. Persze az sem segít a dolgon, mert így is lezuhanunk, de legalább puhára — Zackra — esünk... Ha kiegyenlítődött a sebességünk, folytathatjuk a gyorsítást kisebb időközön-

ként, egészen addig, míg Zackot a felszínre nem juttatjuk.

Ezután egy majdnem X-rated movie-t láthatunk, csak az izgalmas részeket megint kivágták. Mindig csak addigra ér vissza a kamera, amikor már a cigarettát szívják... Be kéne ide iktatni egy ADULT cédét.

Odafent gyorsan kell cselekednünk, ha nem akarunk még ide visszatérni a későbbiekben, ugyanis Zack és Ari roppant türelmetlenek. Nézzük meg a szobrot, analizálás, majd adjuk neki a kék ajtónál talált színkódot (SEND, miután a sárga nyilaival beállítottuk a megfelelő nevet). Újabb puzzle! Ha ezt megcsináljuk, már csak négy új feladvány vár. Van néhány bolygónk, amiket mozgatni lehet, egyszer a kép bal sarkából, egyszer a jobból. A bal sarkából érdemesebb, könnyebb. Az itt található piros szemekkel pedig finomabb mozgatást kaphatunk. A lényeg, hogy az egy, általunk nem mozgatható bolygónak teljesen el kell fednie a napot (tudjátok, az a sárga, ott középen). Rutinmunka.

Találtunk egy újabb lilás golyóbist, ezt megint megkapja Zack. Kisebb panaszkodás mellett át is sétálunk a következő ajtóhoz, a narancshoz.

Az ajtó puzzléja (ami természetesen analizálás és narancs fény után bújik elő) jócskán igényli a türelem tulajdonságát. Néhány test forog a különféle mezőkben, ezeket a kurzor segítségével megállíthatjuk. A cél, hogy a megállított testek látszólagos síkformájának legyen egy párja is. Ha jól csináltuk, kap egy piros keretet. Vigyázzunk arra, hogy egy testnek több párja is lehet, de a végső megoldás szempontjából természetesen pont nem az, amit hosszú percek küzdelmével éppen ki sikerült hoznunk. Némi segítség: a dupla Dávid-csillag párja a csillag alakú test, az oktaéder (8 háromszög) párja a két oldalon lyukas kocka, a tetraéder párja a kúp és háromszög alapú hasáb keresztezéséből létrejött idom. Ugyanolyan színű nem párja egymásnak, de pl. minden kéknek a párja sárga.

Az odabent található helyiséget Zack night clubnak tippeli, valójában egy egészségügyi részleg (semmi köze a piros, indulási ajtó mögött találtakhoz). Még beljebb jutva megkapjuk a félig szabad mozgás lehetőségét.

Nézzük meg a műtőasztal jobb oldali lábainál álló műtyürkét. Ha rá lehet közelíteni, akkor nyert ügyünk van.

Még két ilyennel fogunk találkozni. Ez amolyan tárolóeszköz, és naná, hogy színkóddal lehet nyitni. Először jöjjön a jó régi analízis, majd sugározzuk neki az imént talált kódot, a narancs ajtóét. Miénk egy újabb golyó (GRAPPLE).

Egyelőre hagyjuk a többi felszerelési tárgyat, majd később még egyszer vissza kell ide térnünk.

A zöld terem a következő, analízis után elmentve ugye a zöld ajtó kódja, és zöld fénnyel nyitjuk ki az ajtónyitó puzzlét.

A feladvány most sem túl nehéz (EASY-n), a három színes fénycsíkot tükrök segítségével a megfelelő színnel villogó perem melletti mezőbe kell terelni. Mármint nem az a mező villog, ahova a fényt terelni kell, hanem a peremen lévő kis led-féleség.

Zack és Ari éppen *Daedalos*ról beszélgetnek, hogy nem is annyira véletlen ez a programnév. Ugyanis Daedalosnak nevezik el az idegen hajót. Persze csak abban az esetben, ha a játékot sikeresen végigvittük, különben a THE ICAROS ENCOUNTER című kiegészítő CD-t is meg kell vennünk.

Újabb krancsoport, de pechünkre az egyik pont belerepül a kilincsbe, így kell keresni egy másik kijáratot, legalábbis ahol mi kiférünk, hogy kívülről kinyithassuk az ajtót Ariéknak.

Egy zöld alagút előtt találjuk magunkat. Forduljunk 180 fokot, és menjünk oda a már ismert formájú tárolóedényhez. Most a zöld ajtó színkódjával nyílik. Megint GRAPPLE-oljuk fel a labdát, és le is visszük Zacknak, ne legyen túl könnyű a hátizsákja. Visszakerülünk az előző zöld alagúthoz, menjünk be.

Odabent először egy FLOODLIGHT kell, és hamarosan arra is rájöhetünk, hogy egy labirintus közepére csöppentünk. Az már csak természetes, hogy nem hagyjuk az olvasóra a kiút megkeresését.

Kövessük a következő utasítássort (ahol az van írva, hogy balra, az csak fordulást jelent, és nem azt, hogy balra fordulva menj előre!): bal, előre, előre, jobbra, előre, jobbra, előre, balra, előre, jobbra, előre, előre és már kint is vagyunk.

A környéken található egyébként egy másik, érdekesnek mondható terem, ahol frigóba vannak téve a stuff készítői. Az egyik nem más, mint Bobby Ewing! Mi mindenképp őt látjuk benne. **(Oké. Tűz! — CoVboy)**

Ez a terem is megvóna. A következő helyen már a lila színnek örülhetünk, a nyitásnál természetesen játsszuk el a szokásos procedúrát.

A puzzle marha jó szórakozás, háromszög alakú táblán kell vagy rombuszt kirakni, vagy bekeríteni az ellenfél pálcikáit. EASY fokozaton akárhányszor veszíthetünk és csak egyszer kell nyernünk, de még így is nagy élmény.

Újabb helyiség, itt jobb leállni egy időre, megvizsgálni a konzolokat. Egyet analizálhatunk, ha kedvünk tartja. A hét konzol mindegyike kétféle fényre is reagál, ami abban nyilvánul meg, hogy képek jelennek meg, az alján színkódokkal.

Az összesen tizennégy színkód, úgyhogy csak azokat ajánljuk analizálni, amelyek egynél több színt tartalmaznak, mert nem lesz elég memóriabankunk. Az egy színből álló kódot meg sokkal egyszerűbb leadni a színspektrum alól (ugyanis minden színkódot leadhatunk simán színspektrum alól is, csak hosszadalmas). Ha egy konzolt analizálunk, akkor a talált kódot mindenképp el kell mentenünk, kivéve ha a színkód tökugyanaz, amit már egyszer mentettünk, vagy már nincs rá hely.

Ezek közül a kódok közül a későbbiekben mindenképp szükségünk lesz a narancs-zöld-sárgára, mert ahogy a színkód feletti képen is látható, ez borít az egész hajóra védőburkot a nap káros hatása ellen. Egyébként a képek kapcsolatban vannak a játék további menetével, mindenki kitalálhatja majd, hogy melyik figura mit jelent és miért.

Innen továbbmenve Ari hamarosan bajba került, ugyanis magához vett egy lila golyót, amire a riasztó természetesen beindult. Az még hagyján, hogy Ari belelőtt a falba, nagyot koppant, és végre csöndben maradt, de az erőfal egyre inkább szűkül, és mi is bentragadtunk, ha minden igaz. Bár Zack nem a szondát siratná igazán.

Tapadjunk rá a fotoreceptorra, s nyomjuk le a lila ajtó kódját. Tyű, de bonyolult volt, Zack cipekedhet. Ki is jutottunk a központi terembe, és a két ember a saját fáradtságán kívül másra nem nagyon gondol. Nekünk még meg kell szerezni egy újabb lila gömböt, valamint egy háromujjú kezet is.

A piros ajtót ki lehet próbálni, ott már semmi dolgunk nem lesz, csak a puzzlet érdemes megnézni. Több olyan kör van, ami hat színes háromszögből épül fel, ezeket a középükön forgathatjuk meg. A feladat, hogy a tábla peremén lévő formát igyekezzünk kirakni a körök forgatása által. Egy kis gyakorlat után nem okoz nagy gondot.

Nézzünk inkább újból a sárga ajtó mögé, a múltkor innen nagyon sietnünk kellett, köszönhetően a kranok inváziójának.

Az ajtó után a folyosón előre, és egy újabb terembe érünk. Itt ne a szemközti ajtón menjünk tovább, hanem a tőlünk balra lévőn. Ha bent vagyunk, forduljunk körbe, és keressünk a szemünkkel egy tárolóbigyulát. Ott lesz a bejárati ajtó mellett. Forduljunk úgy, hogy az ajtóra ne tudjunk klikkelni, és keressük meg azt az ajtótól legtávolabbi pontot balra, ahol a kurzor még azt mutatja, hogy lehet menni (animál). Most katt. Ha jól csináltuk, akkor a virágforma tartóra közelít, ha nem, akkor kimegy az ajtón, de még lehet próbálkozni.

A tárolót a sárga ajtó kódjával nyitjuk, és vigyük el gyorsan Zacknak az újabb gömböt.

Azt látjuk, hogy a sok (hat) golyó együttes hatására megváltozik az eddig szökőkútra hasonló fénynyaláb, és átalakul egy mélybúvár sisakjához hasonló műszerré. Ari és Zack rögtön rájön, hogy ide az eddig összegyűjtött golyóbisokat kell bedobálni, hátha kiad egy doboz cigit. Persze mi egy golyóbist se dobáltunk be, pedig ötöt szereztünk...

A doboz Fecske helyett három lével jelenik meg a gép tetején. A ki látta mondjuk a Total Recallt, annak az sem okozhat különösebb gondot, hogy ez mire való.

Keressük fel a narancs ajtót. Menjünk be a műtőterembe, ahol az itteni lila golyót találtuk. Most nézzünk a tárolótól kicsit feljebb, és egy légy és tehéntőgy keverékéhez hasonló eszközt találunk. Analízis, és már rá is lehet jönni, hogy amolyan operációs lézerként szolgál.

A működtetése színnel történik. A piros, a kék és a lila színekre reagál, nyomjuk neki mindegyik színt néhány kombinációban, mindig sorrendben (tehát a lila legyen az utolsó), és előbb-utóbb elérhetjük, hogy a kék páncélú roncs kezét is leszabdalja (ekkor jól lehet látni, külön mutatja a gép, hogy a kezét vágtuk le).

Ha biztosan leesett a keze, vissza a lézertől, nézzünk le a tetemhez, keressük meg a kezet. Analizálhatjuk, de a legfontosabb, hogy GRAPPLE. Odakint Ari és Zack valahogy nem tudják értékelni a tetemdarabot. De hát még nem is büdös. Szépen arrébbdobják a földre. Mi vegyük csak fel és...

Már utazunk is fel a navigációs terembe, igaz, a liftezés közben óriásira nőtt spermiumok riogatják szegény Arit. Odafent néhány pillanat múlva láthatóvá válik egy jelentősebb státuszú, élő idegen, valamint egy különös berendezés is.

Az itt látható idegen testvérének teteméből szabadultak le pár perccel ezelőtt a feljutáshoz szükséges kezet. Ezek a kalapácsfejű példányok is elég veszélyes kinézetűek, úgyhogy próbáljunk meg vele kommunikálni, lehetőleg még mielőtt Zacknak elfogy a türelme és lövöldözni kezd.

Két kódra reagál, és ez kétféle befejezést is jelent. Az egyik, ha nem csal a memóriánk, a kék-lila-kék, ekkor védőburkot von ugyan köréjük, de sajnos az *Artemis* ebből kimarad, így Casey agya szénné ég. Ezzel együtt működésképtelen lesz a szonda is, úgyhogy GAME OVER. Igen jól mutatja a többiek támogatását Ari utolsó kiáltása: *'Casey, mentsd meg magad!'* Az egész movie-ban a két emberszabású igazi hasznossága abban rejlett, hogy Zack táskájának köszönhetően nem gurultak el az összegyűjtött lila golyók...

A másik kód az tuti: narancs-zöld-sárga, ekkor minden jól fog működni. Ha valaki még emlékszik a lila teremben talált kódra, ott ennél a kódnál egy burokkal védett ürhajó volt. Azaz HAPPY ENDING! Néhány pillanat múlva kiderül, hogy mire jó a rejtélyes szerkentyű. A navigációs konzol melletti géppel tükröket lehetett állítani, amik a nap fényét gyűjtötték, hogy kikelhessen bogárkáék új királynője.

Az új királynő klassz figura, nem elég, hogy a krannoktól megszabadította a Daidaloszt, de még Casey tolmácsképességein is javított, így képessé váltunk arra, hogy lefordítsuk a magukat setinek nevező idegenek fényüzeneteit.

A végén kiderül, hogy Zacknak a fekvőhelyével is vannak problémái, és gondjának megoldásában egyedül Ari segíthet.

Van egy másik, rosszabb befejezés is. Ott kezdődik, hogy a kék szörnyikét inkább lézerrel akarjuk felaprítani. Segítségünkre van ebben az is, hogy már a szintre jövetelünkkor feltöltődött a pisztolyunk.

Amint kitör a bunyó, kezdjünk el lőni a kékségre, bár egyedül akkor tudunk értelmeset csinálni, amikor Ari már a földön fekszik. Az egy dolog, hogy Arit is lelőhetjük, de inkább célozzunk gyorsan a szörny nyakára, az üveges felületre.

Ha a kék ki is terült, a nehezebb rész most jön. A piros. Kikel a tojásféleségből, és míg Ari feltartja, gyorsan át kell irányítanunk a tükröket, annak a gépnek a segítségével, ami elé kerülünk. Természetesen színkóddal működhet, de hogy mit kell neki sugároznunk, azt inkább a tisztelt Olvasóra hagyjuk.

Különben sem ez a jó befejezés. Ha ezt meg is csináltuk, és a királynőt miszlikbe aprítják a fókuszált napsugarak, még meg kell oldanunk a navigációs puzzlét is. Ha ez is megvolna, akkor is kiderül, hogy Zack károsodása elég maradandó, és hamarosan bomlásnak indul. Tia Carrere pedig megint elkápráztat minket tehetségének hiányával.

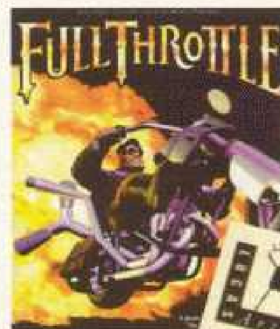
Valami azt súgja, ez a játék nem abba a fajtába tartozik, amit az ember többször is végigjátszik, csak a móka kedvéért. Szerencsére a puzzlék nagyobb része többször is kellemes időtöltést nyújthat, vegyük például a háromszöges rombuszépítés+bekerítést. Főleg ha nem EASY a fokozat.

Egyébként feltűnt másnak is, hogy a több CD-s gamékban az a legjobb, hogy a dobozban mindig összekeverednek a CDk, és egy oldalon két CD lesz, a másikon meg egy sem?

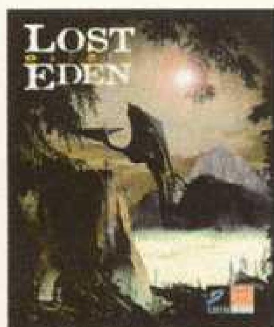
HáPi



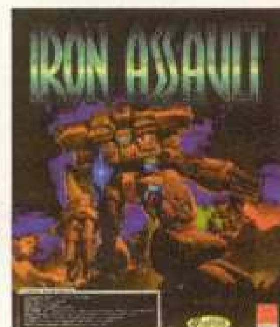
CD AJÁNLATUNK:



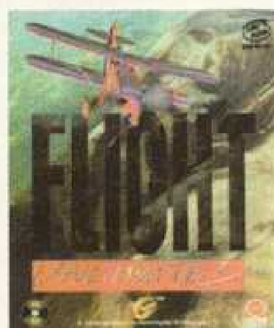
Motoros kalandjáték sok humorral és némi arcade résszel.
Ára: 10.320,- Ft
(CDG01825)



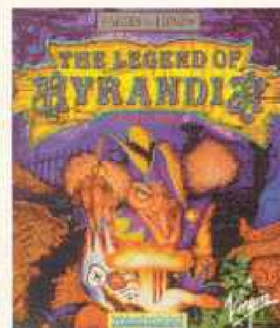
Izgalmas kalandjáték a dinoszauruszok világában.
Ára: 8.720,- Ft
(CDG01723)



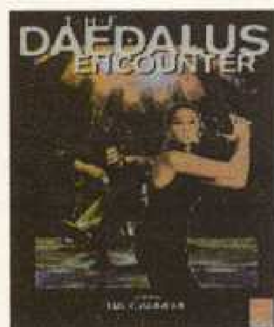
Stratégiai játék egy cég ellen, aki az uralma alá akarja vonni a Földet.
Ára: 7.992,- Ft
(CDG01848)



A legjobb PC-s repülőgépszimulátor.
Ára: 10.320,- Ft
(CDG01863)



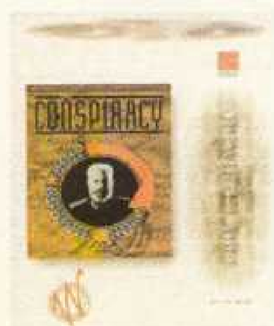
A humoros, mászkálós játék 3. része.
Ára: 7.992,- Ft
(CDG01849)



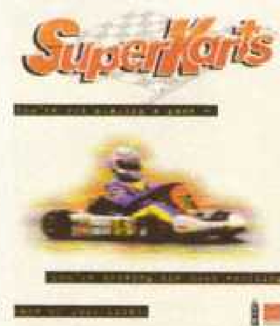
Sci-fi kalandjáték igényes kivitelezéssel.
Ára: 11.920,- Ft
(CDG01825)



Lövöldözős kalandjáték, kiváló grafikával.
Ára: 10.320,- Ft
(CDG01723)



Stratégiai játék sci-fi környezetben...
Ára: 4.640,- Ft
(CDG00768)



Az eddigi talán legjobb gokart szimulátor.
Ára: 8.720,- Ft
(CDG00276)

MIXIM

Megkezdte működését a

FaxInform© számítógépes adatbázis. **FAX** Inform

Magyarország legprofibb faxback rendszere a nap 24 órájában, 8 digitális fővonalon, naponta többszáz hívóhoz juttatja el akár az Ön hirdetését is.

Többezer oldalnyi információval várjuk.

Tárcsázza a 267-9916 -os telefonszámot.
Minden új hirdetőnk két hónapig ingyen hirdethet.
Győződjön meg Ön is a FaxInform hatékonyságáról!

ÍRHATÓ CD LEMEZEK

KODAK	1.490,-
TDK	1.390,-
Philips	1.450,-
S&F	1.290,-
DISCWORLD	1.290,-

Továbbá kaphatók 8 cm-es exkluzív írható CD-k, CD írók, és hozzávaló software-ek nagy választékban.
A fenti árak az áfát nem tartalmazzák!

PD/CD-ROM

Magyarországon először nálunk!
A többször írható CD technológia mely forradalmasítja a multimédiát.
Műszaki paraméterek:
- Kapacitás: 650 MB
- Adatávitel: 870 kB/sec.(PD), 600 kB/sec (CD)
- Elérési idő: <200 ms
- Ismert formátumok: CD-ROM, XA, Audio, Photo CD
- Írási technológia: fázisváltásos

Bevezető áron most 239.000 Ft +Áfa
Nyers PD lemez : 9900 Ft +Áfa

AUTOMEX CENTER 1071 Wesselényi u. 21. Tel.: 268-0885 Fax: 267-9544 | ASTORIA ÜZLETHÁZ 1077 Rákóczi út 4-6. Tel.: 267-9461 Fax: 267-9463
CD-BYTE 1027 Fő u. 92. Tel./Fax: 202-6438 | FaxInform Tel.: 267-9916
Postai utánvét 1410 Bp. Pf. 155 | BITMEX BBS Tel.: 267-9918

Virtual Reality sisakok



már 170.000,- Ft + Áfá-tól
A legújabb VFX, CYBERMAXX és i-GLASSES sisakok az Astoria Üzletházi boltunkban kaphatók.
MEGTEKINTHETI ÉS INGYEN KIPRÓBÁLHATJA ŐKET!
(Ha még nem kapkodták el!)

HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDWARE-T!

Az AUTOMEX minden megunt, használt, elavult hardware alkatrészt felvásárol bármilyen mennyiségben, vagy kedvező áron beszámítja más alkatrész vásárlásakor.
KERESSEN, HOGY KERESSEN!

Hardware-M Kft.
Használt Hardware Centrum
1067. Bp. Csengery u. 55.
Megunt, kinőtt számítástechnikai eszközeit, alkatrészeit kp-ért megvásároljuk, beszámítjuk. Ugyanitt olcsó számítógépek és alkatrészek. Hívjon még ma!
Tel./Fax: 132-6841
06 (30) 438-833

Rendkívüli akciókkal, extra árakkal várjuk minden kedves vásárlónkat a
BNV '95-ön,
a D pavilon 501/B standján szeptember 8-17.-ig
és a
COMPFAIR '95 -ön
az A pavilon 210/4 -es és a 107-es standjain október 10-14.-ig
Friss információk a TELETEXT 682. oldalán.

CD lemez vásárlása esetén klubtagjaink 20% kedvezményt kapnak. Megunt CD lemezeiket kedvező feltételekkel visszavásároljuk. Klubtagjainkat állandó meglepetésekkel és **EXTRA** kedvezményekkel várjuk!

KODAK DCS200
digitális fényképezőgép
NIKON 801-es vázzal most féláron:
890.000 Ft+Áfa

Panasonic CR 562
2x speed CD-ROM + vezérlő + 10 CD
15.900,- Ft +Áfa
Amíg a készlet tart.

Nem tud mit kezdeni megunt CD lemezeivel?

CD-BYTE
1027 Bp. Fő u. 92.
Tel./Fax: 202-6438
Használt lemezeit kedvező áron megvásároljuk, vagy beszámítjuk új lemez vásárlásakor.

Smart & Friendly CD-írók
Cégünknél a Smart & Friendly CD írók teljes választéka kapható:
- SONY CDU 920S 2x speed
- Philips CDD 522 2x speed
- Yamaha CDR 100 4x speed

Minden CD íróhoz Adaptec SCSI kártyát és írószoftvert adunk ajándékba!
Már 330.000 Ft +Áfá-tól.



A nagy sikerre való tekintettel, szeptemberben folytatódik a CD írási akciónk. Klubtagjainknak adatait CD lemezre mentjük szuper áron:
490 Ft+Áfa +nyerslemez

486 DX 4/100
4 MB RAM, 420 MB HDD, CD-ROM, SVGA monitor, minitorony, billentyűzet
+ 5 CD ajándékba
114.900,- Ft+Áfa

NE HABOZZON, VÁSÁROLJON!!!

Óriási CD-ROM akció várható szeptember 17-19-ig.
Részletekről érdeklődjön üzleteinkben.
Lesznek például:
- lemezek féláron
- CD-k 500 Ft-ért
- nyeremény sorsolások

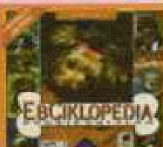
és
10^n+1 meglepetés

ZipDrive
A legújabb, a legkisebb és leghordozhatóbb drive. Tömege mindössze 600g, installálása rendkívül egyszerű. 100MB-os maximális tárolókapacitás, 29ms elérési idő, 20MB/perc adatátvitel, zajmentes technológia jellemzi.
Ára: 49.900 Ft+Áfa
Lemezie: 4.000 Ft+Áfa

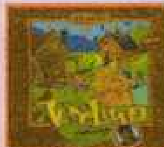


A magyar multimédia kultúra népszerűsítése érdekében cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k szponzorálását, kiadását és terjesztését.
Elképzeléseit segítünk kivitelezni.

US ROBOTICS
Sportster 14.4 Faxmodem
V.32 bis with V.42 bis Group III Fax
Ára: 29.900,- Ft +Áfa



Ebciklopédia
Egy nagy enciklopédiában lapozgatva ismerkedhetünk meg az ember leghűségesebb társaival. Fény derül a kutyafajták származására, rövid leírás mutatja be őket magyar és angol nyelven is, megtudhatjuk mire használhatjuk őket... A számos szöveges információ mellett fotók és videofelvételek mutatják be a kutyákat.
A lemez „NEM PROFIKNAK" készült, inkább egy kis kedvcsináló, egy kikapcsolódást nyújtó komplex enciklopédia. Egyszerű használata és a rajta található több tízezer szóból álló adattömeg miatt minden korosztálynak ajánlott.
Bonuszként egy játék is fellelhető a lemezen.
(LEX614) Ára: 4.990,-



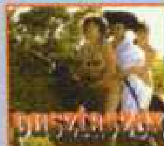
TuneLand
A legtündéribb gyerekeknek készült összeállítás. Annyira jól sikerült, hogy még felnőtteknek is ajánlani merjük. Egy mókás kis mese, ami zeneföldön játszódik és mi is befolyásolhatjuk a történetet. Hihetetlenül mókás trükkök ejtenek ámulatba. Nézzen bele boltjainkban és akkor ön is megszereti egy pillanat alatt. Nem igényel nyelvtudást!!!
(CDM192) Ára: 3.690,-



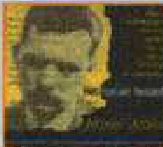
Barangolás az állatvilágban
Színes, képes-hangos állatenciklopédia
(LEX467) Ára: 4990,-



Az ördög nem alszik
Az első olyan hazai CD-ROM, amely teljes mértékben kihasználja a multimédia által nyújtott összes lehetőséget. A CD-n a már ritkaságnak számító igényes rockzenét játszó Topo Hungarock Trupp együttes 12 produkciója mellett a legkorszerűbb multimédiás fejlesztőrendszerrel készült program szórakoztatja a felhasználót.
(CDM293) Ára: 1.290,-



Interaktív Puszta Szex
Humoros hangvételű erotikus CD
(ADU305) JÖN!!!



Hét nyelven beszélő József Attila
Ez a CD igazi csemege azoknak, akik József Attila verseit szívesen olvassák. A költő két versét hallgathatjuk meg hét különböző nyelven. Gyerekeknek és felnőtteknek egyaránt ajánlott.
(LEX441) Ára: 690,-



Digby
Ez a lemez 3-7 éves korosztálynak készült. Digby-t a kiskutyát követhetjük végig a nagyvárosban. Felfedező útja során különféle kalandokat él át. A CD-n 7 játék, 5 karaoke dal és rengeteg animáció található.
(GAM876) Ára: 5.890,-



CD-ROMtár 2.
A világon egyedülálló-nak számító lemez mert tartalmaz: egy teljes interaktív CD katalógust magyar nyelven több mint 1400 CD-ről, több tucat külföldi játékdemot, számos ismertetőt újdonságokról, érdekességekről... és a legolcsóbb CD a piacon
(LEX642) Ára: 499,-



Global German
A CD egy remek nyelvoktató programot tartalmaz. A különböző témakörök szavait kép, kiejtés, vagy angol fordítás alapján memorizálhatjuk. Segítségével játszva tanulhatunk meg németül.
(LEX646) Ára: 8.990,-



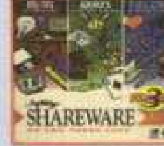
Kremlin
E CD segítségével egy fantasztikus látogatást tehet a moszkvai Kremlmúzeumban. Kirándulásunkat videóbejátszások, képek, részletes leírások és hiteles történelmi dokumentációk színesítik.
(LEX616) Ára: 3.490,-



The Maximum six
Egy hat CD lemezből álló csomag, amin 6000 játékot, rengeteg programot és forráskódot több tucat Apogee által készített játékot, és még sok mást... Szórakozás az egész családnak.
(CDP158) Ára:5.890,-



Corel Art Show
A Corel cég éves pályázataira beküldött legjobb grafikákat találhatjuk meg ezeken a lemezeken, a mellékelt könyvek pedig megkönnyítik a keresést és a válogatást. Kapható a 2-es, 3-as, 4-es, és 5-ös kiadás is.
A lemezek ára: 4.990,-



Softkey Shareware
A sorozatban megjelent CD-k között, ez a shareware-ket tartalmazó lemez is három részre osztható, úgymint játékok, utilitik és oktató programok. A CD-n található programok mind Windows alól futtathatóak.
(CDP164) Ára: 4.990,-



The Comedy Collection
Négy játékot tartalmaz: Ballyhoo, Bureaucracy, Hollywood,Nord and Bert Couldn't Make Head or Tail of It.
Mind a négy játék valamilyen szellemes történetet dolgoz fel, amelyekben a fantáziánkat kell használnunk.
(CDP168) Ára: 5.890,-



Brutal
Az egyik legjópofább és „legbrutálisabb" verekedős játék. A játékban 12 kitűnően animált „vérszomjas" állattal küzdhetünk nyuszi, egér, maci,... Rengeteg poén enyhíti az élet-halál küzdelmet.
(GAM887) Ára: 9.990,-

Minden áron versenyben!

Ha egy CD-t máshol olcsóbban kínálnak, mi még olcsóbban adjuk oda.

A CD árak az ÁFÁ-t tartalmazzák. Az árak változtatási jogát fenntartjuk!

R&M COMPUTER

Üzlet

1085 Budapest, József krt. 36., Tel./FAX: 210-2800

Üzlet és szervíz:

1092 Budapest, Erkel utca 13/A.

Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144, FAX: 218-5099

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 9-18 óra

MIXIM KFT

HANGKÁRTYÁK:

Acer ESS688 16 bit stereo SB kompatibilis IDE	*7.490,- Ft*
SP260 General MIDI kiegészítés	*8.800,- Ft*
Sound Blaster Vibra 16 IDE OEM	*11.980,- Ft*
Sound Blaster Vibra 16 ASP OEM	*14.900,- Ft*

CD-ROM MEGHAJTÓK:

ACER IDE 2x sebességű	*11.450,- Ft*
SANYO SCSI-2 2x sebességű	*23.500,- Ft*
ACER IDE 4x sebességű	*24.900,- Ft*
TOSHIBA IDE 4x sebességű	*28.900,- Ft*
TOSHIBA SCSI-2 4x sebességű SCSI-2	*36.900,- Ft*
audio + adatkábel	*800,- Ft*

MULTIMEDIA VIDEOKÁRTYÁK:

Cinerama MPEG playback kártya	*35.900,- Ft*
TSENG VIPER SVGA/képdigitalizáló	*32.900,- Ft*

AKTÍV HANGSZÓRÓK:

Power Beat 2x5W aktív hangdoboz	*2.200,- Ft*
SBS-38 2x6W aktív hangdoboz	*4.200,- Ft*
SP-100 beépíthető aktív hangszórópár	*4.900,- Ft*
LS-100 beépíthető aktív hangszórópár	*5.900,- Ft*
MSP-88 60W aktív hangdoboz (220V)	*6.800,- Ft*
Media Myth 80W aktív hangdoboz (220V)	*8.500,- Ft*

FIGYELEM!

Ha nálunk vásárolt hangkártyát, CD-ROM meghajtót, videokártyát esetleg RAM bővítést azt szervizünkben ingyen beszereljük!

R&M AT 486 VESA

ALI M1429 chipset, 5V és 3V CPU fogadására alkalmas, 3 VESA, 6 ISA bus felület, 256kB write back cache, green funkciók, 4 MB RAM, desktop vagy mini toronyház, 200W tápegység, 1.44 MB floppy meghajtó, VLB IDE vezérlő, 2 soros, 1 párhuzamos kimenet, VLB SVGA vezérlő 1 MB RAM WA, 101 gombos billentyűzet, OEM MS DOS 6.22

Winchester kapacitás	420 MB HDD	540 MB HDD	850 MB HDD
AT V486 DX2-66 Mhz (IBM CPU)	90.302,- Ft	92.942,- Ft	97.742,- Ft
AT V486 DX2-80 Mhz (AMD CPU)	90.302,- Ft	96.342,- Ft	101.142,- Ft
AT V486 DX4-100 Mhz (AMD CPU)	95.252,- Ft	97.892,- Ft	102.692,- Ft
AT V486 DX4-120Mhz (AMD CPU)	103.702,- Ft	106.342,- Ft	111.142,- Ft

R&M AT 486 PCI

UMC chipset, 5V és 3V CPU fogadására alkalmas, 3 PCI, 4 ISA bus felület, 256kB write back cache, green funkciók, 4 MB RAM, desktop vagy mini toronyház, 200W tápegység, hőfokszabályozós ventillátorral, 1.44 MB floppy meghajtó, PCI EIDE vezérlő, 2 soros (16550), 1 párhuzamos kimenet, PCI SVGA vezérlő 1 MB RAM WA ALG2302+1300, 101 gombos billentyűzet, OEM MS DOS 6.22

Winchester kapacitás	420 MB	540 MB	850 MB
AT V486 DX2-66 Mhz (IBM CPU)	93.922,- Ft	96.562,- Ft	101.362,- Ft
AT V486 DX4-100 Mhz (AMD CPU)	98.872,- Ft	101.512,- Ft	106.312,- Ft
AT V486 DX4-120Mhz (AMD CPU)	107.322,- Ft	109.962,- Ft	114.762,- Ft

MIXIM CD VÁSÁRLÁSI KUPON

200,- Ft

Nettó 2.000,- Ft feletti CD lemez vásárlás esetén alkalmanként 1 kupon váltható be!

A fenti árak a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!